•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Consigue uno de los 10 fantásticos lotes de premios del concurso Devil Inside

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

Nº54 • Mayo • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Star Trek Armada
- Force Commander
- Soldier of Fortune
- Delta Force 2
- Time Machine
- Rally Masters
- Devil Inside
- Pompeya
- F1 2000
- Thief II
- Army Men Air Tactics

Previews

- Ground Control
- Paris 1313
- Icewind Dale
- Motocross Madness 2
- Shogun Total War
- Die Hard Trilogy 2

Diablo II

El regreso de la Bestia

américa ibérica

8 424094 401017 00054

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

ENEMIGO AL ALCANCE...

GUNSHIP!

HASBRO Interactive

MICROPROSE

PROEIN
www.proein.com

Av. De Burgos 16 D 1º . 28036 Madrid - Tel.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
1999 Hasbro Interactive, Inc. Todos los Derechos Reservados. Windows y Win95 son marcas de Microsoft Corporation. Macintosh es una marca de Apple Computer, Inc. PlayStation y el logotipo de PlayStation son marcas de Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo y N64 son marcas registradas de Nintendo of America Inc.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Diseño:
Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Barcelona: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información
ojd

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Desinforma, que algo queda

Ha vuelto a ocurrir. Otra vez un triste suceso –el macabro asesinato por parte de un adolescente murciano de sus padres y su hermana– ha llevado a los videojuegos al mismísimo ojo del huracán. Y todo por la noticia divulgada por la mayoría de los medios informativos de nuestro país, en la que se afirmaba que el chaval había cometido los crímenes basándose en un "violento" juego de rol, el archiconocido Final Fantasy VIII, de cuyo protagonista incluso había copiado su imagen.

De poco sirvió que al día siguiente de publicarse la noticia diferentes expertos concluyesen que el suceso nada tenía que ver con el hecho de que el chaval fuera un fan del juego, ni siquiera que el propio chico desmintiese la relación entre el juego y los crímenes: la espiral que se había generado para demostrarle a la opinión pública los peligros de los videojuegos estaba en pleno apogeo, y poco interés había por parte de los medios informativos en detenerla (¿cómo renunciar a ese componente morboso del tema que siempre puede proporcionar un poquito más de audiencia?). Su lema parece claro: no dejes que la realidad te estropee una buena noticia.

Lo que vino después es fácil de imaginar, y supongo que muchos de vosotros habréis tenido oportunidad de asistir en vivo y en directo al lamentable espectáculo: un auténtico linchamiento del sector del videojuego, en el que, como casi siempre, ha brillado por su ausencia el rigor informativo en virtud de otros valores al parecer en alza: la desinformación, el morbo, la hipocresía...

Tal vez el más preocupante de todos es con diferencia la desinformación, pues la pregunta que me ronda la cabeza desde que comenzó esta pesadilla es evidente: si uno, desde su experiencia en el mundo del videojuego tiene claro que la mayor parte del contenido que los medios informativos han dedicado a este asunto era como poco inexacto, ¿no cabría preguntarse si la información que nos dan acerca de otros temas de mayor relevancia es igual de poco rigurosa y tendenciosa?

Lo de la hipocresía es también evidente, y lo digo por que realmente tiene mucha gracia que las mismas cadenas televisivas que programan series manga a tutiplén para los más pequeños de la casa –y conste que no quiero ponerme en la posición de quienes pretenden prohibirlas– o se hinchan a programar películas hiper-violentas en horarios de prime-time, vengan luego a rasgarse las vestiduras sobre ciertos temas.

Llama realmente la atención sobre este lamentable caso acaecido en Murcia que los medios hayan prestado tanta atención al hecho de que el chaval jugase a Final Fantasy VIII y tan poca a que poseyese libros de temática satánica, o lo más curioso, una espada japonesa –regalada por su propio padre– que, por lo visto, debe ser un "juguetito" inofensivo comparado con los "dañinos" videojuegos.

Jose Emilio Barbero

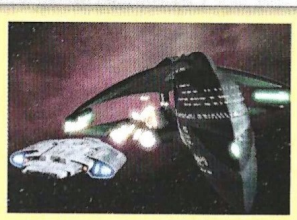
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NUMERO 54 • MAYO • 2000

En portada:

Desde siempre hemos confesado públicamente nuestra devoción por los juegos de Blizzard. De ahí que buena parte de su corta pero excelsa producción haya desfilado por la portada de nuestra revista –Starcraft, Diablo, el finalmente nunca publicado Warcraft Adventures–, y claro, no podíamos dejar pasar la ocasión de que uno de sus juegos más esperados, Diablo II, ostentantara también tal honor.



Star Trek Armada

Delta Force 2

F1 2000

REPORTAJES

DIABLO II 30

Infernalmente atractivo. Hemos tenido oportunidad de probar una de las 1000 betas distribuidas por la productora antes del lanzamiento de uno de los juegos más esperados del momento. La segunda parte del juego de rol más famosos de todos los tiempos no ha decepcionado a nadie.

AVENTURA/ROL

Time Machine: Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo 40

Diario de un viajero temporal. Esta aventura gráfica, uno de las primeras novedades de la próxima avalancha de juegos que Cryo lanzará en los próximos meses, trata de las aventuras y desventuras de su protagonista, H. G. Wells, quien, atrapado en un viaje en el tiempo 800.000 años en el futuro, deberá regresar a 1.891.

Pompeya: La Leyenda del Vesubio 44

Son cuatro días... Se trata de la primera parte de las aventuras de Adrian Blake, el arqueólogo que perdió a su mujer y para recuperarla deberá salvar las tres reencarnaciones de su esposa a lo largo del tiempo. La primera fue en Pompeya y nuestro protagonista estará en la ciudad los días inmediatamente anteriores a la erupción del Vesubio.

Gorky 17 46

Infierno mutante. Una importante misión de rescate, se verá involucrada en la desaparición de un comando de fuerzas de la OTAN. Antes que esto ocurra, la réplica de una ciudad americana para entrenar espías rusos, ha sido totalmente destruida. Tu misión será averiguar lo que sucedió: todo está en 4 discos...

ESTRATEGIA

Star Trek Armada 48

La Nueva Generación. El retorno de los Borg es la chispa que enciende este incendio de grandeza estratégica. Y es que desde hace mucho tiempo los amantes de la serie de ficción, esperaban impacientes algún producto para PC basado en la misma, que le hiciera justicia; que realmente mereciera la pena.

Rising Sun 50

Infierno en el Pacífico. Japón inicia una imparable escalada bélica y los aliados deciden intervenir. En el Pacífico se inició una encarnizada lucha en las entrañas de la jungla. Un infierno de calor y humedad donde más de la cuarta parte de los hombres murieron por la dureza del medio.

Risk II 52

La dominación del mundo. Una guerra sin precedentes ha embarcado a las naciones más poderosas de la Tierra. Su único objetivo es que una de ellas gobierne el mundo entero. Para ello, el líder que aflora bajo la apariencia de paz en cada una de ellas, deberá estallar antes que se le adelanten las demás. La suerte decidirá... ¿o no?.

Star Wars Force Commander 54

En obras. Ha sido un juego cuyos avatares anteriores a su creación, dieron con parte del trabajo en la papelera. Ahora, la renovada imagen de esta secuela de la saga de la Guerra de las Galaxias, hace su aparición en el difícil entorno tridimensional creado para el mundo de la estrategia.

12 O´Clock High. Bombing the Reich 56

La hora de la venganza. Alemania se encuentra sin fuerzas suficientes como para finalizar la guerra en sus términos, y tan sólo puede repeler las agresiones a su propio país. Es la hora de la venganza por parte de los aliados, quienes se han visto acosados por el poder del Reich durante tantos meses.

Grand Prix World 58

Complicaciones a toda velocidad. Un juego difícil y complicado que ofrece al jugador una simulación del mundo del manager en lo que a juegos de Fórmula 1 se refiere. En tus manos estará el destino de miles de millones de pesetas que tendrás que mover de un sitio a otro con rapidez para sacarles el máximo beneficio.

ACCION

Devil Inside 60

Survival Horror Live!. Es la perfecta definición del terror. Es el juego más alucinante –en el sentido estricto de la palabra– creado para el mundo de la acción. Es la soledad de un personaje con dos identidades, acompañado por el cámara que retransmite sus movimientos dentro de la vieja mansión...

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Delta Force 2 64

Acción antiterrorista. La peligrosidad que entraña la mera existencia de las plantas de armas químicas, es un hecho que tiene un alcance extraordinario, pero si además una de esas plantas ha sido tomada por un grupo terrorista en un país árabe, las circunstancias complican la situación sobremanera.

Soldier of Fortune 68

Instinto básico. Este juego recrea la lucha por la supervivencia en grado máximo. Escenas espeluznantes, mucho tiro y mucha sangre, para una de las épocas más polémicas que rodean al mundo de la violencia en los juegos para PC. Sólo si quieres defender tus intereses de la forma más cruda y salvaje…

Army Men Air Tactics 72

Operaciones de altos vuelos. El helicóptero será nuestro aliado y los enemigos, casi los mismos que siempre. En esta secuela de la saga Army Men encontrarás una nueva definición de la acción, con tintes de estrategia, apta para todos los públicos. No te arrepentirás: la diversión está asegurada.

Thief II: The Metal Age 74

El arte del sigilo. El robo ha sido un arte que ha proliferado a lo largo de la historia de la Humanidad en sus diversas facetas. Esta vez, tendremos oportunidad de practicarlo guiados por la mano de los creadores que iniciaron la irónica técnica del "pasar desapercibido" para un juego de acción. Es la segunda parte de Thief.

Crusaders of Might and Magic 76

Sangre sin profundidad.. Might and Magic. Desde que fue lanzado al mercado, ha sido uno de los títulos clásicos del rol. Ahora, sus creadores ponen al alcance de nuestra mano la posibilidad de meternos en la piel de Drake, el protagonista de este juego de acción. ¿Estará a la altura de su predecesor?

Pro Pinball Fantastic Journey 78

Maravillate como antaño. Habrá juegos para todas las épocas y edades, pero los pinball siempre serán unas de las máquinas más universales de todos los tiempos. Si estás harto de gastar dinero en ellas, disfrutarás con esta que te presentamos y que continúa la saga Pro Pinball de Empire con su enésima entrega.

DEPORTES

UEFA Champions League Season 1999/2000 80

Eliminado en cuartos de final. No podríamos llevar la cuenta de los juegos sobre fútbol existentes en el mercado, pero es que se trata del deporte rey, al menos en España. Con esta versión veremos colmadas nuestras expectativas en gran parte. Al menos podrás jugar con los equipos finalistas desde 1960.

SIMULACION

Rally Masters 82

El rally de las estrellas. Cumpliendo con las expectativas que se habían creado a su alrededor, este juego de carreras de coches ofrece al jugador oportunidades poco vistas en productos de similares características. No te defraudará. Tus preguntas tendrán respuesta en nuestro artículo.

Need for Speed Porsche 2000 84

¡El dominio de la bestia! Se trata de un simulador de carreras de coches que además contiene en su interior toda la historia de una de las más famosas casas de deportivos que jamás ha existido: la que da nombre al título del juego. Y es que desde sus orígenes, Porsche siempre ha sido sinónimo de calidad.

Enemy Engaged RAH-66

Commanche Versus KA-52 Hokum 86

Cara a cara. Estamos ante una de las pocas veces en donde podremos enfrentar dos aparatos de tan grande poder destructivo como son estos dos helicópteros. Los enemigos siguen siendo americanos y rusos, solo que por esta vez estaremos jugando con equipos rojo y azul. ¿Te dicen algo los colores?

F1 2000 88

No es oro todo lo que reluce. La última palabra sobre cada juego siempre la tiene el lector, pero en este caso os adelantamos nuestras impresiones para que juzguéis vosotros mismos. Y es que a veces, los creadores de un buen juego se duermen en los laureles, como les ha pasado con este juego a los creadores de Superbike 2000.

Silkolene Honda Motocross GP 90

Salto al vacío. El cross, auténtico protagonista de este espectacular juego de carreras de motos, nos ofrece una nueva y sorprendente visión de este deporte. Gráficos sensacionales con efectos meteorológicos cambiantes y duras condiciones de pista, serán la rampa de lanzamiento para emociones sin límite.

secciones

6 Léeme.bat

Es la sección dedicada a los sueños más inminentes, las noticias más importantes y los rumores existentes que pronto se confirmarán. Respecto de algunas materias no hay nada decidido aún, pero al menos sabremos hacia dónde se dirigen las tendencias en el ámbito del mundo de los juegos para PC.

10 Interfaz

Esta doble página, que antes era una, parece haberse instalado con vocación de crecimiento en nuestra revista dada la gran afluencia de consultas que cada mes recibimos en nuestra redacción. Aquí tenéis una selección de las más interesantes. Las que no aparezcan publicadas aquí, serán contestadas a quienes las formularon.

14 Hardware

SGA y WINGMAN: Así, a primera vista puede que no digan nada, pero sin duda alguna, tanto el uso de "shooters" para liberar la tensión en plena partida, como el de los volantes, uno de los periféricos más extendidos en el mundo de los juegos de ordenador, te permitirán experimentar sensaciones fascinantes.

17 Zona Alfa

Son tres los juegos de los que os adelantamos las primeras noticias confirmadas, pero esta vez se trata de futuras joyas que no dejarán impasibles a los jugadores más empedernidos.

21 Zona Beta

Siete magníficos juegos han sido los que se han situado en la próxima rampa de lanzamiento. Los hay para todos los gustos y, sin duda alguna, superarán con creces las previsiones para los próximos meses.

98 Top CGW

El panorama de los juegos para PC ha sufrido modificaciones debido al lanzamiento de nuevos juegos en los últimos meses, que sin duda, gracias a su calidad, harán estremecerse esta lista.

EAT THIS es el juego del mes. Un divertido y adictivo arcade. A partir de la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.

Creative reduce el precio a dos de sus productos

Creative, una de las compañías que más productos tiene en su haber, acaba de anunciar una inminente reducción de precio en dos de sus más emblemáticos periféricos. Se trata ni más ni menos que de la potentísima tarjeta aceleradora 3D Blaster GeForce 256 Annhilator Pro y de la cámara de videoconferencia WebCam III.

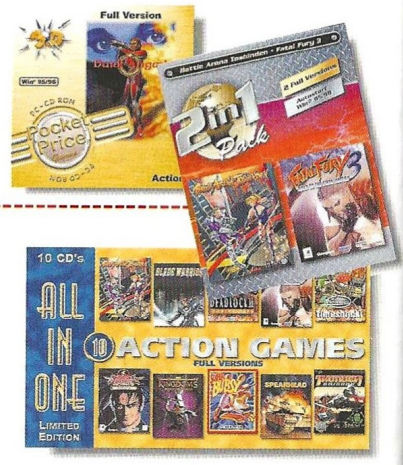
La tarjeta gráfica 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro, una de las más potentes que se pueden encontrar en el mercado, ve su precio reducido hasta las 46.000 pesetas (IVA incluido), por lo que aquellos que no posean una o estén pensando en cambiarla, tienen ahora una buena oportunidad para hacerlo. Gracias a esta poderosa tarjeta 3D los juegos nos parecerán completamente distintos, con unas texturas más depuradas y una cantidad de polígonos en pantalla superior.

WebCam III es una de las cámaras de videoconferencia más solicitadas del mercado, así como una de las que ofrece mayor calidad a la hora de comunicarnos con alguien. El nuevo precio por el que se podrá adquirir este producto es de 13.900 pesetas (IVA incluido). Entre las muchas posibilidades de la WebCam III, podremos capturar imágenes en alta resolución de Internet, diseñar páginas Web y por supuesto, realizar videoconferencias. Si tenéis problemas a la hora de encontrar alguno de estos dos productos, en la dirección www.europe.creative.com/spain, podréis conseguir información de algunos puntos de venta.

Nuevo Pack de Half-Life

Hace varios meses os dimos la noticia de que Half-Life había sido reeditado en un Pack denominado "Half-Life: Juego del Año", en el que, además de incluirse el Half-Life original con alguna que otra mejora y una camiseta del juego, se incluía de un modo íntegro Team Fortress Classic, la opción multijugador de Half-Life, con un sinfín de personajes a nuestra disposición y nuevas armas.

Después de aquello, Havas Interactive ha anunciado que pondrá a la venta en breve una nueva edición de su juego número uno, apodada para la ocasión Half-Life Generation. En este singular Pack, además de incluir el que ha sido considerado mejor juego del '99 por más de 50 publicaciones en todo el mundo, incluirá Team Fortress Classic y la expansión oficial de Half-Life, Opposing Force, que sólo se puede jugar si tenemos previamente instalado el juego original. En Opposing Force tomamos el control del bando opuesto, por lo que tendremos que dar búsqueda a Gordon Freeman, personaje principal del Half-Life original. Por supuesto, esta nueva actualización cuenta con todos y cada uno de los niveles, actualizaciones, personajes y mapas multijugador que se han desarrollado hasta la fecha para Half-Life. Al igual que en Half-Life: Juego del Año, esta versión incluye una camiseta de Half-Life de regalo, y todo ello por el módico precio de 7.995 pesetas. Tanto Half-Life como Opposing Force y Team Fortress Classic están en castellano.



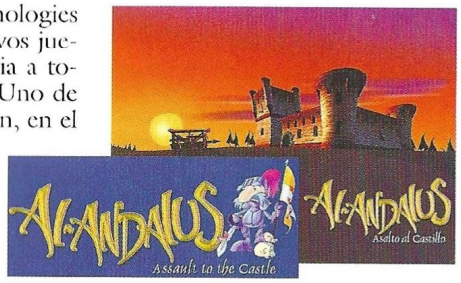
Nuevos Packs económicos de Midas Interactive

Si eres uno de esos usuarios que prefiere adquirir un Pack con varios juegos en lugar de hacerte con tan sólo un juego, la oferta de Acclaim Entertainment y Midas Interactive te puede parecer muy atractiva. Se trata de una línea económica que a su vez se divide en tres más.

La peculiaridad de cada una de estas líneas es, además de los juegos que incluyen, su precio, que está pensado para adaptarse a cada tipo de usuario. Podemos encontrar la línea "Pocket Price" a un precio de 690 pesetas, que incluye juegos como Dark Angel, Superbike Challenge y Genocide entre otros. Por encima de esta, podemos encontrar la línea de Packs "2 in 1", que como su propio nombre indica incorpora dos juegos en cada Pack. El precio de estos es de 1.990 pesetas, y los juegos que estarán disponibles serán, entre muchos otros, Battle Arena Toshinden, Fatal Fury 3 o Test Drive 4, todos ellos agrupados según el género al que pertenezcan.

Por último y para los más exigentes, encontramos el Pack "All in One", en el que encontraremos y por el precio de uno, diez juegos de acción o de conducción, según nuestros gustos. Entre los de conducción cabe destacar Test Drive 4, Grand Prix Challenge y Test Drive Off Road 2, y los más destacables del Pack de acción son Samurai Spirits, Fatal Fury 3 y Seven Kingdoms. Estos Packs se podrán adquirir por tan sólo 5.990 pesetas. Como podéis ver, hay juegos para todos los gustos.

Más estrategia de Hammer



Hammer Technologies ofrece dos nuevos juegos de estrategia a todos los usuarios de PC. Uno de ellos es Enemy Infestation, en el que, con la tierra prácticamente inhabitable y destruida, tendremos que buscar otros planetas en los que vivir de un modo apacible. Finalmente, los humanos encuentran, fuera de nuestro sistema solar, un planeta llamado Redavi, cargado de fuentes de energía y de un material llamado Promethium, cuya energía parece ser ilimitada. Los humanos viven en paz y harmonía hasta que unos extraños seres llamados Hunjak amenazan con destruirlos después de haber arrasado su propio planeta. Nuestra misión será evitarlo a toda costa.

El otro juego es Al-Andalus, un juego que se desarrolla en plena reconquista española frente a los musulmanes, allá por el año 711 d.c. Con ayuda de nuestras valerosas tropas tendremos que expulsar de la península a los árabes, hasta el año 1.492, en el que la caída de Granada los hizo desaparecer casi por completo.

En lugar de dotar al juego de un apartado gráfico similar al de los juegos de estrategia que hay en el mercado, se ha optado por darle un aire más informal. Se le ha provisto de una estética de cómic que hará que todo el mundo disfrute con él a lo grande. Sin duda una gran noticia para todos los estrategas.

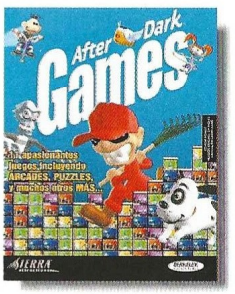
Infogrames anuncia V-Beach Volleyball

Los seguidores del volley-playa por fin van a tener un juego con el que disfrutar aunque la playa esté lejos de donde viven. Se trata de V-Beach Volleyball, un simulador de este trepidante deporte en el que nos podremos poner en forma sin salir de casa. El juego cuenta con las licencias oficiales de la FIVB (Federación Internacional de VolleyBall), así como con todos los movimientos reales que se pueden encontrar en este deporte. La animación de los jugadores promete ser sorprendente, al igual que los escenarios, basados todos ellos en localizaciones reales.

Podremos jugar solos o acompañados, siendo esta última opción la más atractiva de todas, ya que podremos competir hasta cuatro jugadores de manera simultánea. V-Beach también contará con un completo editor de jugadores para poder personalizar las habilidades de cada competidor.

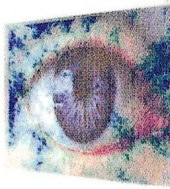
Tendremos que esperar hasta julio para poder disfrutarlo.

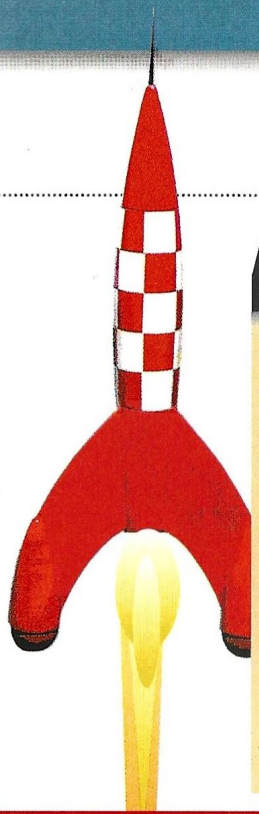
Un Pack muy completo



Si hace mucho tiempo que no adquieres un videojuego, Havas Interactive te da la oportunidad de adquirir once de una sola vez. Se trata de un Pack llamado After Dark Games, que incluye un conjunto de juegos clásicos, capaces de proporcionar horas y horas de juego. Hay varios tipos de juegos, como los puzzles, los juegos arcade y los que son estilo Trivial. También incluye un divertido salvapantallas de After Dark.

Uno de los aspectos que más llaman la atención es el sistema de instalación de los juegos, ya que con tan sólo introducir el CD-ROM en la unidad, podremos acceder de un modo instantáneo a cualquiera de ellos. El precio de esta divertida selección de juegos es de 1.995 pesetas, y los requisitos que necesitaremos en nuestro equipo completamente irrisorios.





Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Duke Nukem Forever	
3D Realms	12/00
Felony Pursuit	
THQ	06/00
Harpoon 4	
SSI	09/00
Max Payne	
G.O.D.	02/01
Need For Speed: Motor City	
Electronic Arts	12/00
Neverwinter Nights	
Interplay	03/01
Return to Wolfenstein	
Activision	11/00
SimMars	
Maxis	04/01
Tribes 2	
Sierra	06/00
Warlords: Battlecry	
SSI	08/00

Teletipo

La futura película basada en el juego Tomb Raider ya tiene actriz. La afortunada no es otra que Angelina Jolie, conocida por sus muchas interpretaciones, como por ejemplo "El Coleccionista de Huesos". Tomb Raider será dirigida por Simon West, director de, entre otras, Con Air y La Hija del General. Ya falta menos para deleitarnos con Lara Croft en carne y hueso.

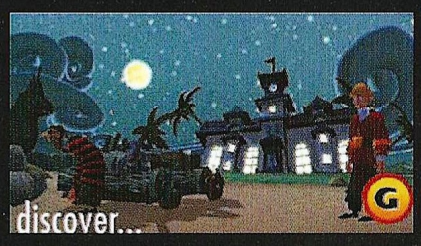
Dinamic convoca a todos aquellos que quieran participar a concursar en el I Concurso Literario de Relato Corto. De entre todos los participantes se seleccionarán tres finalistas, elegidos por un jurado compuesto por el personal de Dinamic, y uno más que se seleccionará a través de la Web. Si queréis más información, podéis acceder a las bases en www.dinamic.net

3dfx acaba de anunciar sus primeros productos para MAC. De ahora en adelante, y gracias a 3dfx, los usuarios del ordenador de Apple, podrán exprimir al máximo sus juegos con la ayuda de Voodoo4 4500 PCI y Voodoo5 5500 PCI. A partir de ahora, ningún juego será lo mismo.

Capcom, después de anunciar Dino Crisis para PC, ha hecho público que versionará para nuestros ordenadores Resident Evil 3: Last Escape. El terror y el gore estarán a la orden del día, al igual que sucedió en las anteriores versiones. La versión de PC contará con algunas novedades respecto a la de PlayStation, como poder jugar al modo "Mercenarios" sin tener que acabar el juego. Una gran noticia para los seguidores de la saga.

El juego de billar, Canal+ Classic Billard, analizado en nuestro número 49, será distribuido en nuestro país por Friendware, y no por Infogrames, como dijimos en un principio.

LucasArts ha anunciado, para deleite de todos sus seguidores, que presentará en la próxima edición del E3 la cuarta entrega de su prolífica saga Monkey Island. Está será la cuarta entrega, que seguramente será tanto o más divertida que las anteriores. El nuevo episodio contará con la misma tecnología de la que hizo gala Grim Fandango, en lugar de tener gráficos en 2D.

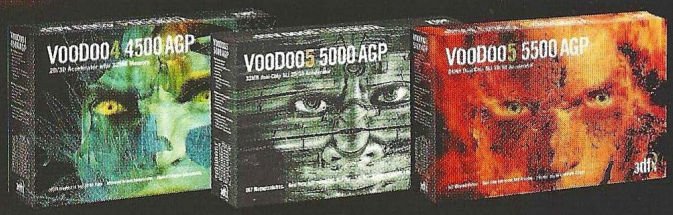


Get Voodoo.

MAYOR VELOCIDAD EN LOS JUEGOS

MAYOR COMPATIBILIDAD CON JUEGOS Y SISTEMAS OPERATIVOS

Efectos especiales cinemáticos en tiempo real



3dfx presenta la experiencia cinemática más completa en el mundo de los juegos. La tarjeta Voodoo de última generación ofrece hasta 64MB de memoria, capaces de generar IMÁGENES EXTREMADAMENTE SUAVES gracias al sistema de suavizado de líneas en pantalla completa y en tiempo real, así como a un motor de efectos cinemáticos único (T-Buffer™ de 3dfx) que proporciona profundidad de enfoque de campo, difuminado del movimiento y sombras y reflejos suaves. La máxima potencia se une al máximo rendimiento para dotar a los juegos del *vigor* que se merecen e introducir los gráficos en una nueva dimensión.

HASTA QUE NO LA TENGAS, NO HABRÁS COMENZADO A JUGAR.

3dfx

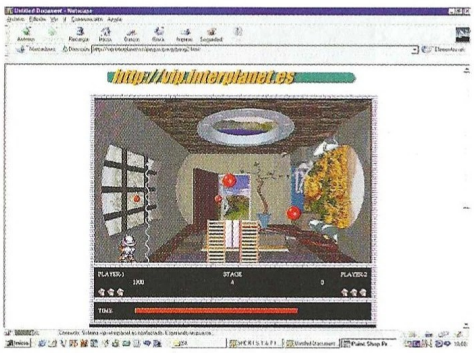
www.3dfx.com

Voodoo4™, Voodoo5™ y el logotipo de 3dfx son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de 3Dfx Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Especificaciones sujetas a cambios sin previo aviso.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Me gustaría jugar un juego que se llama Pang. No sé si existe todavía. Estoy tratando de encontrar una versión. ¿Podríais ayudarme? Gracias.

Jose Carlos. *Correo Electrónico*

Hemos buscado el juego para ti y para quienes no lo hayan jugado de entre todos nuestros lectores. Puedes acceder a él jugando en Internet directamente, sólo con entrar en la dirección que te adjuntamos en esta respuesta: esperamos que disfrutes del mismo. En esa dirección existe algún juego más, también muy divertido.



Estimados amigos de Computer Gaming World: estoy atascado en la Mina de Macilentos en el juego LBA2. Necesito las gemas para ir al pueblo de los mosquibitas. He hecho todo lo que puedo pero no consigo avanzar en el juego. No sé dónde están las dichosas gemas. ¿Qué hay que hacer? Por otra parte, una última cuestión: ¿cuándo sacarán a la venta Broken Sword III?

Cristian Herráiz.
Arganda del Rey (Madrid)

En cuanto a tus dudas sobre Little Big Adventure 2, tienes que hacer lo siguiente: cerca de la entrada de la mina, sigue unos raíles y llegarás hasta un guardia; elimínalo porque cerca conseguirás la primera gema, sigue hasta llegar hasta un trabajador junto a un montón de piedras blancas, cruza el puente y llegarás a otra caverna. Dentro de ella, saltando y usando a veces el superjetpack encontrarás 2 gemas más. La primera arriba a la izquierda y la segunda abajo a la derecha. Cruza el puente sobre el que vuelan las piedras ardiendo y llegarás hasta una puerta delante de la cual hay un guardia muy grande. Deshazte de él, abre la puerta con tu llave y encontrarás otro fragmento en el altar. Sal de la capilla y salta hacia el puente de la izquierda. Llegarás a otra estancia donde hay otra gema. Sal por la izquierda, antes de subir por la escalera ve hacia unos tablones móviles, hasta otra roca sobre la que había una perla. Vuelve a la escalera y sube a los raíles.

En cuanto al posible lanzamiento de la tercera parte de Broken Sword, Charles Cecil, su creador, se encuentra realizando en estos momentos una nueva aventura gráfica, de la que ya hablamos algo en números anteriores, llamada In Cold Blood. Por lo tanto es poco probable que aparezca la tercera entrega de la saga Sword a medio plazo.

Estimados amigos: desde que descubrí los juegos para PC soy un entusiasta de los mismos. El problema me ha surgido ahora, cuando me he comprado un ordenador Pentium III 500 Mhz, y los viejos juegos para MS-DOS no me funcionan bien. ¿Qué puedo hacer?

Roberto Iruegas. *Correo Electrónico*

La mayor parte de los juegos para PC que trabajaban en MS-DOS, accedían directamente al hardware de la máquina. Ahora esa tarea la realiza Windows directamente, pero los diseñadores de este sistema operativo, han dejado una puerta abierta para quienes necesitan aún trabajar con el viejo DOS. Prueba lo siguiente: enciende tu ordenador y pulsa en el botón inicio de la barra de menú. Selecciona la opción apagar el sistema y observa la caja de diálogo que aparecerá sobre el fondo de tu pantalla oscurecida.

Una de las opciones que se te ofrecerá será la de reiniciar en modo MS-DOS. Pulsa sobre esa opción y tu ordenador, en teoría, tendría que comportarse como si funcionase bajo MS-DOS puro, con lo que no tendrías muchos problemas para jugar tus títulos. Por supuesto tendrás que tener bien instalado Windows, así como los drivers de los periféricos. Si te surge alguna dificultad puedes ir a la ayuda de Windows o a la que deberían ofrecer los discos de ese hardware que tengas instalado.

Necesito ayuda en una cuestión un tanto dificultosa. Sé que existe un programa con el cual se puede emular el CD-ROM en el disco duro. Me gustaría tenerlo para meter en él los juegos que me gustan y no tener que estar buscándolos cada vez que quiero jugar. ¿Podríais ayudarme?

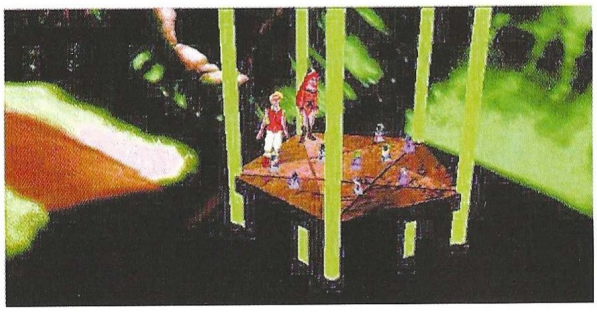
Winston Walton. *Correo Electrónico*

Puedes encontrar programas de este tipo en Internet. Si usas un buscador y le pides que encuentre "virtual cdrom" te presentará una lista de resultados con multitud de software comercial y también de versiones shareware de los productos. Entre ellos encontrarás programas de este tipo. No tendrás ninguna dificultad para encontrarlo con un poco de paciencia.

Amigos de CGW. Necesito ayuda para acceder al nivel 3 de seguridad en el ordenador de Warner. El juego es Phantasmagoria II. ¿Podéis ayudarme? Gracias.

Beatriz. *Correo Electrónico*

Una vez que hayas usado CARPE DIEM como contraseña para acceder al ordenador, pulsa sobre el icono que se encuentra en la esquina inferior izquierda para acceder a seguridad (securecon).



Incrementa el nivel de seguridad hasta 3 y usa el código de confirmación BLACKLOTUS para entrar. Lee el papel y mira el libro que encontrarás en el cajón de Warner.

Me llamo Alberto y necesitaría trucos para un antiguo juego de estrategia llamado Chaos Overlords. Supongo que será difícil encontrarlos, pero estoy desesperado.

Alberto Gallego. *Murcia*

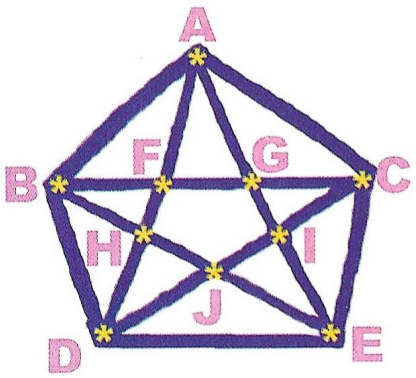
Cuando se te pida un nombre antes de una partida para un jugador, teclea uno de los siguientes: SMGHUBBLE para ver todas las bandas que haya; SMGKICKASS para obtener cinco ground zeros totalmente cargados; SMGMILK para que los contratados entren con la vida al máximo.

Estimados amigos: me gustaría recibir ayuda para solucionar el puzzle de la Estrella de David y la colocación de los pergolianos según sus colores en el capítulo 3 del juego Torin's Passage. No logro colocarlos en su sitio y me gustaría que me ayudaseis a hacerlo.

Pascual Pérez. *Correo Electrónico*

Dibuja un pentágono en un papel de tal forma que su base esté frente a ti. Traza una línea entre sus vértices de tal forma que todos queden unidos formando la estrella que aparece en el juego. Llamamos al vértice A, la punta más abajo a la izquierda B, la de la derecha C, y en la base D a la izquierda y E a la derecha. Tira una línea entre B y C y llama a la intersección de la izquierda F, la de la derecha G, la intersección que se encuentra bajo la F, llámala H y bajo la G, llámala I. La única que queda será J. Identificaremos a los pergolianos por sus ropas: vestido V, gorro G, cinturón C, mangas M y pañuelo P.

A-V violeta, G verde, M gris
A-V gris, C rojo, P amarillo
A-V gris, C rojo, M azul



A-V violeta, G gris, M azul
A-V gris, G verde, P amarillo
A-V violeta, C rojo, G gris
A-V gris, C rojo, G verde
A-V violeta, G gris, P amarillo
A-V gris, G verde, M azul
A-V gris, M azul, P amarillo

Hola, necesito la solución al tramo de juego en donde me encuentro. Se trata de Broken Sword II. Estoy en la isla de los zombies, con una aguja de roca que lleva una enredadera con un marcador y una red. No se me ocurre nada para salir de allí. También tengo problemas con Toonstruck: en el castillo de Nefastus no soy capaz de hacer nada, tan sólo salir de la celda, ver un vídeo en la sala de vigilancia, coger un pavo y dos cristales: uno azul y otro amarillo. ¿Qué hago? Gracias.

Érika Clot.
Las Palmas de Gran Canaria

Coge la enredadera que está en el centro y usa la red con la enredadera. Usa el marcador del trípode con la red y la enredadera. Usa todo el conjunto en la aguja de roca que domina toda la escena. Sal por el camino del fondo que está junto a ti, un poco a la izquierda. Abandona el pantano por la esquina inferior derecha y en la pantalla de la guarida por la esquina superior izquierda.

Respecto de Toonstruck, tienes que hablar con el pájaro negro. Ve a la puerta de la izquierda, y pulsa el botón rojo cuando entres en la habitación para escapar por la compuerta. Disfrázate de mosca, y en el baño coge los pañuelos de cloroformo del botiquín.

Me gusta mucho el juego Zero Zone, pero estoy atascada en el apartamento. Y resulta imposible encontrar la habitación de Babylone. He probado a salir fuera, pero parece que no hay nada más. Lo he registrado todo y no la encuentro por ningún sitio. ¿Quizá existe en el apartamento alguna puerta oculta que se accione con algún botón desde la cocina o desde el baño?

Carolina Ruiz. *Cádiz*

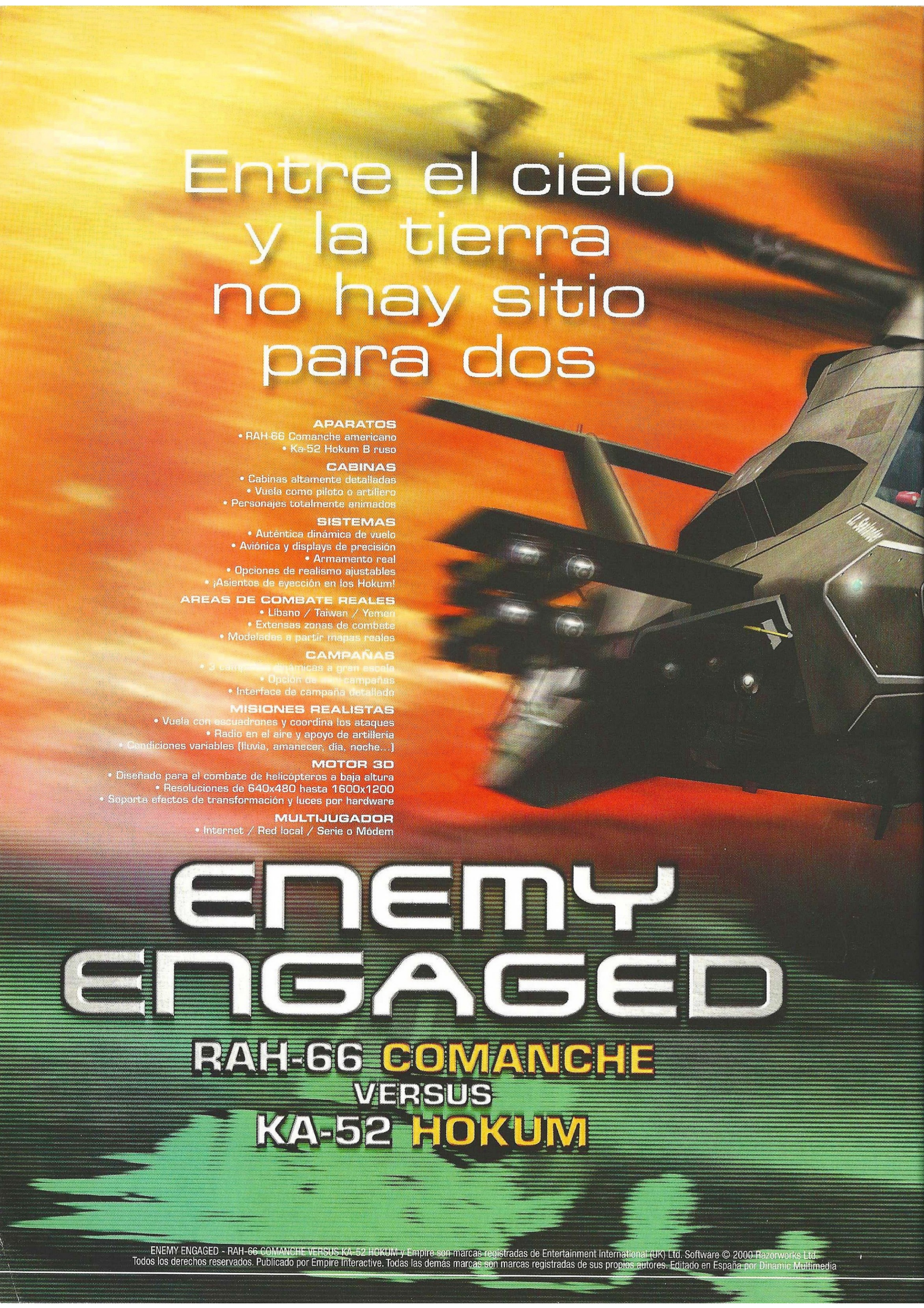
No existe en el apartamento ninguna puerta oculta que tengas que descubrir accionando mecanismo alguno. La habitación de la pequeña Babylone está escondida para que nadie pueda encontrarla, salvo tú. Y es que dentro del guardarropa, cerca del lugar en donde cogiste el pelo de la prenda de abrigo, existe un círculo de luz de color azulado que parece poder cogerse. A la derecha habrá una especie de holograma o representación virtual de una habitación.

Esa es la sala que buscas, y necesitarás introducirte en el holograma para llegar hasta ella. Una vez dentro, pulsa sobre la boca de la serpiente y cuando la abra encontrarás un pase que podrás usar para entrar en la cápsula que se encuentra en el guardarropa. Cuando quieras salir de la habitación, usa el triángulo que se encuentra dibujado en el suelo de la misma.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

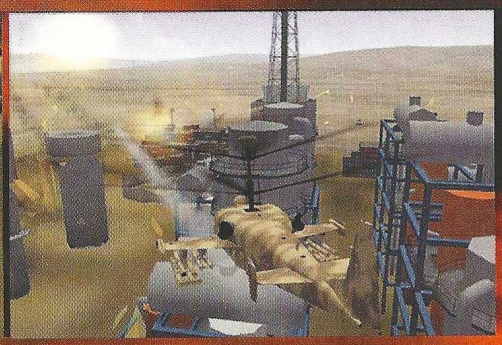
Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

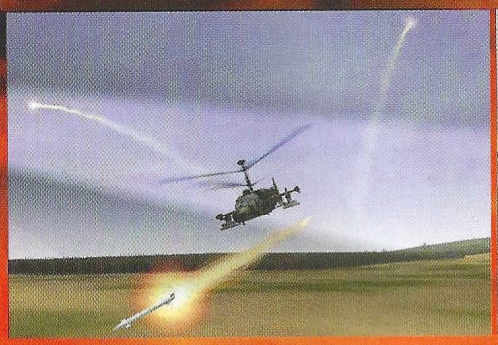


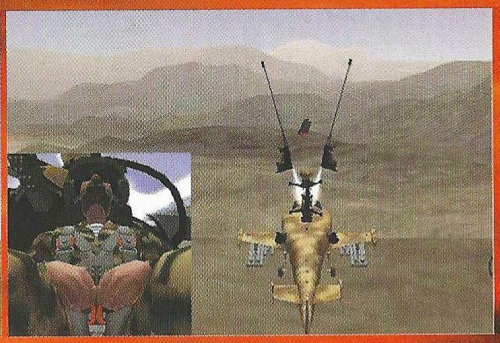
ENEMY ENGAGED - RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM y Empire son marcas registradas de Entertainment International (UK) Ltd. Software © 2000 Razorworks Ltd.
Todos los derechos reservados. Publicado por Empire Interactive. Todas las demás marcas son marcas registradas de sus propios autores. Editado en España por Dinamic Multimedia

DESPLIEGA FUERZAS DE ATAQUE DE RESPUESTA RÁPIDA,

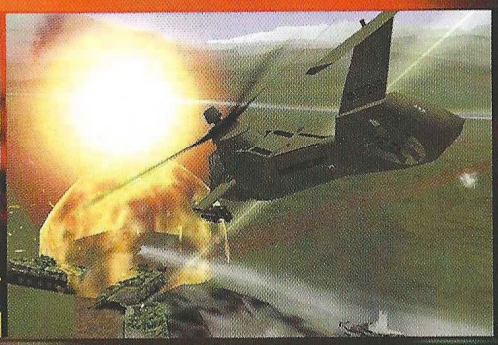


DEFIENDE FUERZAS DE TIERRA,

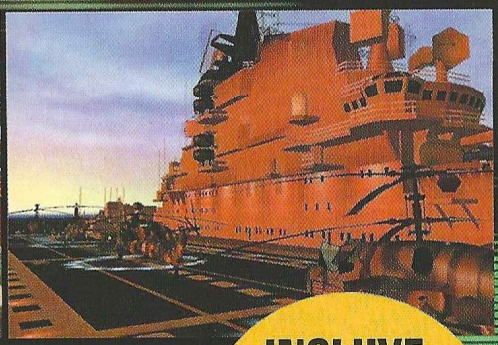


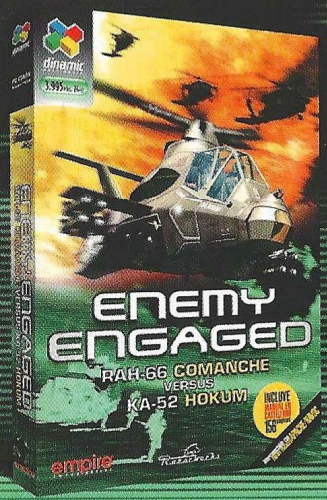


O PRESIONA EL EYECTOR.



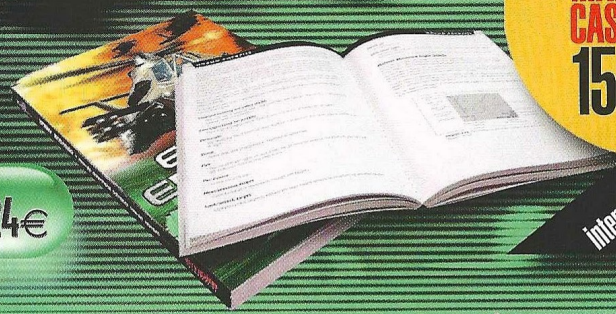
¡ES TU TURNO! ¡ACTÚA RÁPIDAMENTE!





REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

3.995 PTAS. 24€



INCLUYE MANUAL EN CASTELLANO 156 páginas

interconectable con ENEMY ENGAGED APACHE/HAVOC

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

empire INTERACTIVE

Razorworks

Hard-ware

Act-Labs SGA PC Lightgun

En el mercado hay muchos "shooters" con los que liberar la tensión, pero debido al uso del ratón hay muchos jugadores que no le sacan el máximo provecho. Si te encuentras en ese grupo, es muy posible que te interese este nuevo periférico.

Calificación

Act-Labs SGA PC Lightgun

Precio: 15.990
Fabricante: Act-Labs
Pros: Una forma original y cómoda hará que disfrutemos mucho con algunos de nuestros juegos favoritos. Es bastante precisa a la hora de apuntar.
Contras: No es un periférico demasiado extendido en PC, por lo que habrá que esperar un tiempo para ver los resultados reales.

A tiro limpio

Las pistolas no abundan en el PC, todo lo contrario que en las videoconsolas, donde se pueden contar a millares. Por el contrario, sí que hay muchísimos juegos con los que sería posible emplearla, aunque hasta el momento y como ya hemos dicho, ha sido un terreno acotado para las consolas.

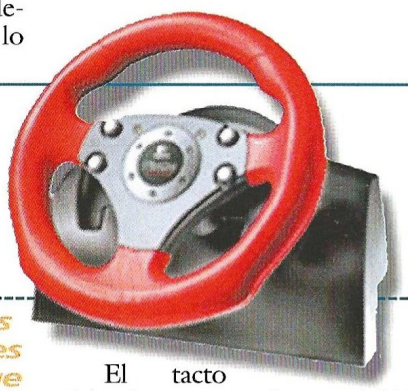
Pero todo eso parece que va a tener fin en breve, gracias al periférico creado por Act-Labs y distribuido en nuestro país por Herederos de Nostromo.

La pistola es similar a la que podemos encontrar en un salón recreativo, con formas ergonómicas que se adaptan bastante bien a la mano y varios pulsadores para realizar las diferentes acciones.

Entre los aspectos más destacables llama la atención de un modo especial la precisión del aparato a la hora de disparar a un objetivo, esté quieto o en movimiento, por lo que no tendremos complicaciones excesivas a la hora de ajustarla. De todos modos, la configuración de la pistola SGA es muy sencilla de realizar, todo lo contrario que otros periféricos.

En el lado negativo nos podemos encontrar con que no sea lo suficientemente efectiva a la hora de jugar con un juego realmente en 3D, como puede ser por ejemplo Unreal Tournament, aunque si se juega a la perfección con títulos como Die Hard Trilogy o su segunda parte, del que encontraremos una demo al adquirir la pistola. La pistola SGA de Act-Labs es, posiblemente, la más completa de todas las que hay, aunque aún no se ha perfeccionado al máximo.

WingMan Formula Force



Uno de los periféricos más extendidos en el mundo de los juegos de ordenador es el volante. Ningún juego de coches sería lo mismo sin estos espléndidos artefactos, con los que podemos experimentar algunas sensaciones fascinantes.

Calificación

WingMan Formula Force

Precio: 21.500 (sin IVA)
Fabricante: Logitech
Pros: Tiene un diseño cómodo y la sensación que transmite está perfectamente conseguida. Incluye totalmente gratis el juego F1 Racing Simulation de Ubi Soft.
Contras: Si no eres muy asiduo a los juegos, hay otros volantes más baratos.

Siéntete como en un Fórmula1

Nos gusten los juegos de Fórmula 1, de rallies o de cualquier otro tipo, siempre serán mucho más creíbles y espectaculares si utilizamos un volante cuando jugamos con ellos. La sensación que transmite uno de estos periféricos es genial, ya que parece que conducimos un vehículo real, lógicamente salvando las diferencias. Pero de un tiempo a esta parte y para paliar esas "ligeras" diferencias, se han ido incluyendo extras de todo tipo, tales como el tan traído y llevado Force Feedback. El dispositivo de juego que nos ocupa, además de contar con unas reducidas dimensiones al estilo de los volantes de Fórmula 1, está provisto de la mencionada tecnología, transmitiendo lo que sucede en pantalla a nuestras manos en forma de vibraciones. El WingMan Formula Force se puede conectar mediante puerto USB, e incluye transmisión por cable de acero, basada en la tecnología Force Feedback I-FORCE, que proporciona un nivel altísimo de realismo en la conducción y una precisión muy pocas veces vista.

El tacto del volante es muy bueno, debido a que está recubierto con goma de gran calidad, que a su vez evita que se nos desplacen las manos de su posición original. Los pedales de pedal y freno son resistentes, a la vez que transmiten vibraciones para incrementar la sensación de realismo. Asimismo, hay un tercer pedal de descanso para tener el pie relajado en caso de tener que efectuar un frenazo brusco.

Los requisitos mínimos del sistema para poder instalar el volante son: Pentium 166 MMX, 16 MB de RAM, 15 MB libres en el disco duro y unidad de CD-ROM.

Un elemento imprescindible para disfrutar al máximo de los juegos de coches.

DONDE LOS SUEÑOS SE CONVIERTEN EN PESADILLAS...

Morpheus

MISTERIO INTRIGA SUSPENSE

FX INTERACTIVE Presenta una súper-producción TIBURON Inc. Una aventura gráfica para PC/CD ROM de SOAP BUBBLE "MORPHEUS" Escrita y dirigida por GLENN DEAN

Explorador ártico / Jan Pharris JIM LYNCH Claire Moon TATJANA SHOAN J.C. Pharris MICHAEL LUCASIO Dr. John Malherbe PETER J. CORIATY Leo Galte JAMES M. O'DONOGHUE Grace Thermon JUDITH BOXLEY Belle Swan DOROTHY SCHOTZ Billy Meeker JIM ANDRALIS

directora de animación y composición SALLY DREW director de programación y diseño de motor JACK DEAN animación 3D JULIA EAKS CAROL LEEF compositor y diseño de sonido TOM AYERS animación DAVID DREW guión TAMMY DREW composición adicional SHIRLEY DEAN

director de producción BRIAN OCHRYM asistente de producción ELIZABETH T. POWELL asistente TOM DONNELLY cámara ADAM WENZ BRIAN CANTALDI maquillaje GLENN HETRICK

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

SUBASTA TRADICIONAL

SUBASTA A TRAVES DE WWW.AUCLAND.ES

¿Alguien da más?

Participe de la emoción de una subasta interactiva. Tiene **más de 25.000 productos** para elegir. **Vea, escuche, hable** y consiga aquello que más le interesa, a precios nunca vistos.
Entre hoy en el mundo de subastas que le ofrece AUCLAND.
Mañana...no querrá comprar de otra forma.

www.aucland.es

auc land
Tu mundo de subastas
www.aucland.es

www.aucland.es

GCP

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

Dungeon Siege

En el mundo de los juegos de ordenador hay miles de usuarios que siguen de un modo ferviente los juegos de Rol. Esa es, sin lugar a dudas, la razón de que cada mes os hablemos de varios. En esta ocasión le toca el turno a Dungeon Siege, un juego que promete mazmorras a tutiplén.

Historias de la Tierra Media

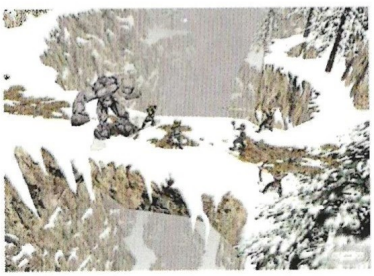
La notable dificultad que supone trasladar con fidelidad un juego de Rol, ya sea de mesa, cartas o libro, a un videojuego de PC o consola, está prácticamente desapareciendo con el tiempo. Los grupos programadores se acercan cada vez más a conseguir el juego de Rol perfecto –o casi–, lógicamente salvando las diferencias que supone jugar en un monitor o en un tablero. Aún así, los jugadores habituales de Rol tachan todos estos juegos de "burdas copias", por lo que seguirán prefiriendo lo tradicional.

Para empezar, éste Dungeon Siege cuenta con infinidad de elementos de los juegos de Rol habituales, como la posibilidad de manejar un nutrido grupo de héroes e incrementar las cualidades más importantes de todos ellos. El proyecto ha partido de Chris Taylor, uno de los programadores del ya clásico Total Anihilation, por lo que podemos hacernos una idea de lo que nos puede deparar este juego. La cantidad de personajes y seres extraños que tendremos ocasión de ver en el juego harán palidecer a cualquiera, así como los escenarios, llenos de detalles de todo tipo, tantos que nos podremos hacer una idea más clara de cómo sería este mundo si realmente hubiese existido.

Lógicamente, la mayoría de los enemigos con los que tendremos que combatir serán orcos, trasgos, enanos, trolls y un sinfín de seres maravillosos. En todos estos juegos se deja notar una clara influencia de J. R. R. Tolkien, autor de libros como El Hobbit o el más conocido El Señor de los Anillos, este último en pleno desarrollo cinematográfico.

Otro de los aspectos que más llaman la atención en Dungeon Siege es el hecho de poder dividir a nuestro grupo; de este modo, mientras unos se encargan del enemigo, el resto podrá avanzar o recoger tesoros.

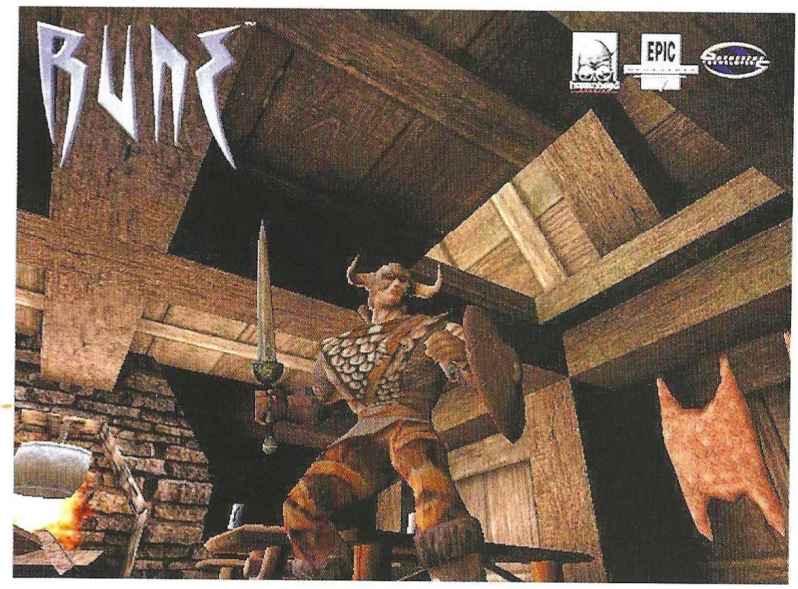
Un paso más hacia la perfección del Rol informático.



Dungeon Siege

Editor: Gas Powered Games
Fecha de lanzamiento: Otoño de 2000

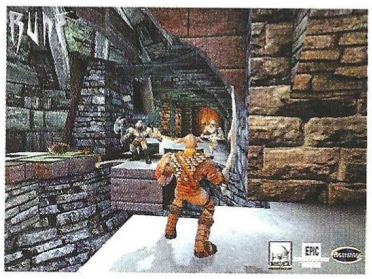
Rune

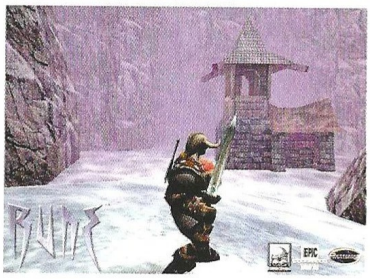


¿Te gustan las historias de piratas? ¿Eres de los que piensan que ellos fueron los que en realidad descubrieron América? Si quieres introducirte en la piel de uno de ellos, Rune puede ser tu juego.

El poder de los vikingos

Los vikingos han sido, en la historia de la humanidad, una de las tribus más fieras que han pisado sobre la faz de la tierra. Afincados en el norte de Europa se desplazaban en sus robustos barcos a través de los ríos para conquistar tierras a todo aquel que se pusiese en su camino. En ocasiones navegaban en mar abierto, por lo que hay algunos indicios de que ellos fueron los primeros que pusieron el pie en América, descubierta con posterioridad por Cristóbal Colón. Por lo general, la vida que llevaban estos incombustibles guerreros era bastante apacible. Ubicados en aldeas no demasiados extensas, se dedicaban a la pesca y a la caza, además de construir todo tipo de utensilios.





Quizás fue el afán de conquista lo que los llevó a la perdición, aunque jamás desaparecerán de la mente de las personas, a pesar de ser un periodo histórico francamente lejano, hace casi mil años.

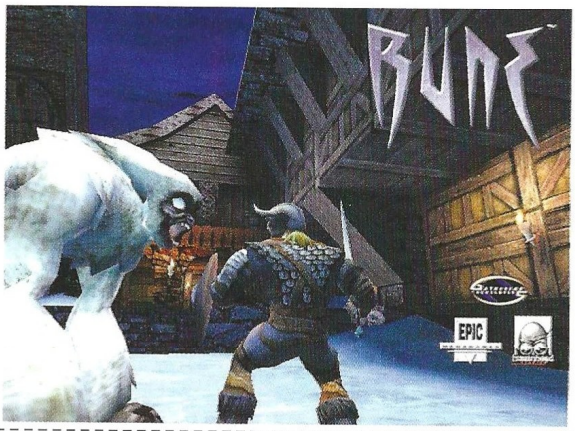
Todo esto y muchas otras cosas, como la infinidad de leyendas que rodean a los vikingos y a Odín, su dios, han bastado para que en Human Head Studios se decidieran a programar Rune, un juego en el que encarnaremos a un fornido vikingo capaz de pelear contra cualquier enemigo.

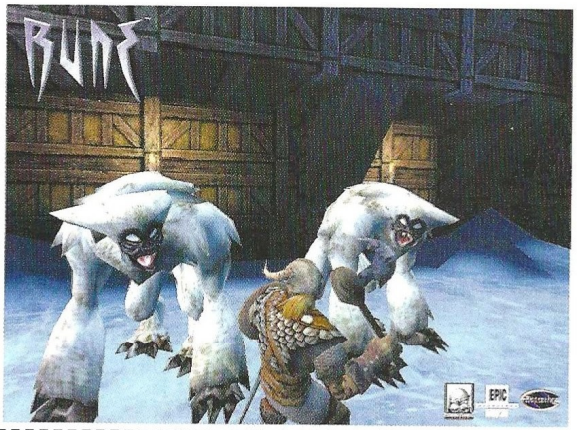
El sistema de juego por el que han optado es el más recurrido de los últimos años; una aventura de acción con perspectiva en tercera persona, de modo que podremos ver en todo momento a Ragnar, nuestro protagonista. El motor gráfico del juego es absolutamente sorprendente, muy similar a lo que podemos encontrar en Blade, uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos. La diferencia más pronunciada entre ambos –dentro de lo que es el apartado gráfico- son los efectos de luz, que aunque en Rune son espectaculares, quedan algo por detrás de los de Blade, aunque ninguno de los dos está acabado, por lo que habrá que esperar.

El engine que se está utilizando para Rune, a pesar de ser un juego de temática distinta, es el de Unreal, de modo que os podéis hacer una idea aproximada de lo que nos espera.

Ragnar podrá transportar armas de todo tipo, desde antorchas y rocas hasta mandobles y gigantescos martillos, con los que derrotaremos a nuestros adversarios sin que apenas se den cuenta. Pero no siempre será fácil, ya que uno de los aspectos más llamativos de la mitología vikinga, como son las gigantescas bestias y espíritus, estarán presentes en el juego, pudiendo ser atacados por enemigos tres o cuatro veces más grandes que nosotros. Entre otras muchas cosas, también habrá tiempo para los enigmas y los puzzles, por lo que no bastará con avanzar acabando con los enemigos.

Si nada sucede, éste mismo verano podremos disfrutarlo, y de paso compararlo con el tan esperado Blade...

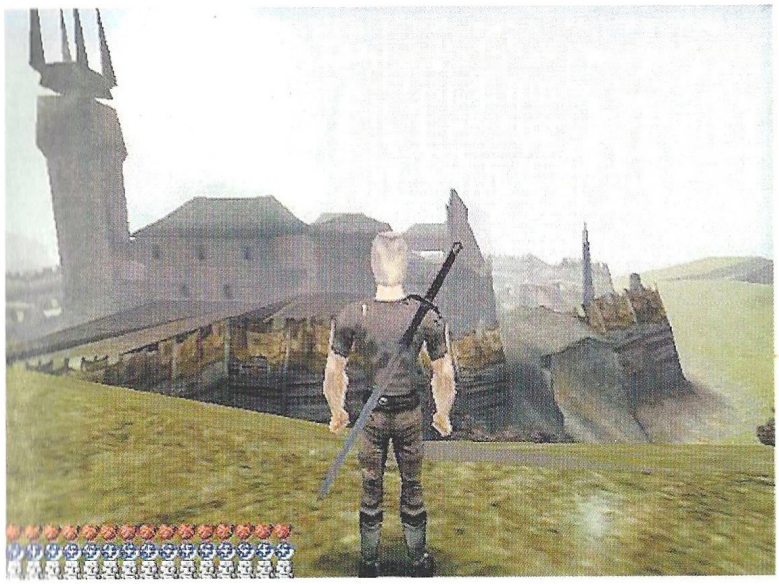


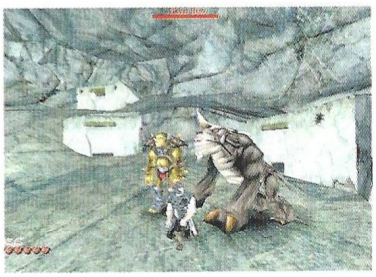


Rune

Editor: Human Head Studios/Epic Games
Fecha prevista de lanzamiento: Verano de 2000

Gothic





Los amantes de los juegos de rol con grandes dosis de acción van a tener muy pronto una nueva referencia. Se trata de Gothic, un juego que, entre muchas otras cosas, cuenta en su haber con una impresionante cantidad de personajes con los que interactuar.

Una historia de extraños seres

Gothic, como su propio nombre indica, se desarrolla en un mundo oscuro, gótico, un lugar en el que las criaturas fantásticas y las que no lo son tanto, predominan frente a todo lo demás, llegando en ocasiones al caos más absoluto. Las batallas se suceden en este extraño mundo entre orcos, trolls y humanos, por lo que se vive en un estado de alerta constante, así pues, tendremos que vigilar en todo momento nuestras espaldas.

En los últimos tiempos hordas de orcos han invadido completamente la región, adentrándose en ella desde el norte, algo que no podremos permitir y que sólo podremos remediar mediante la lucha, aun a riesgo de nuestra propia vida.

Gothic promete tener uno de los mapas más grandes que se hayan visto en un juego de similares características, con cientos de rincones por explorar y muchos puzzles que resolver.

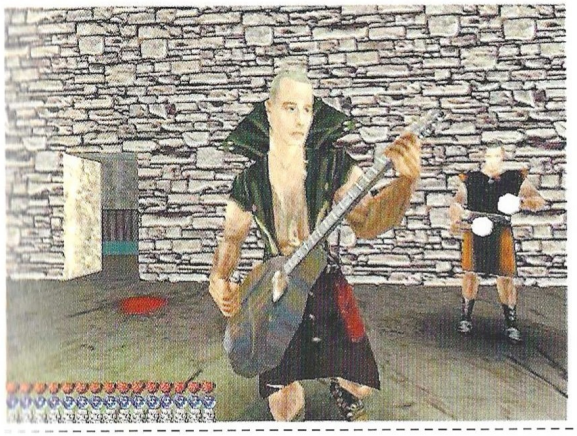
Pero el aspecto en el que más se están esforzando los programadores es sin lugar a dudas en lo referente a los personajes del juego, ya que podremos encontrar unos doscientos totalmente distintos entre sí.

El apartado gráfico de Gothic se está cuidando especialmente, para de este modo introducir al jugador en tan singular mundo. A la gigantesca cantidad de personajes que tendremos el placer de conocer a lo largo del juego se les están aplicando unas texturas increíblemente detalladas, sobre todo en los rostros, para tener la sensación de que todo eso existe realmente y no encontrar ningún momento especialmente monótono a la hora de conversar o luchar.

Este juego también contará con una apetecible opción multijugador con la que será posible comunicarnos con gente de todo el planeta, convirtiendo el juego en una experiencia altamente recomendable.

Al contrario de lo que sucede en otros juegos de temática similar, el control general será muy sencillo, pudiendo desempeñar todas la acciones posibles con tan sólo unas diez teclas, por lo que no tardaremos demasiado en disfrutar al máximo.

Si todo sigue bien, es muy posible que podamos disfrutar con Gothic el próximo verano, más o menos en el mes de julio; hasta ese momento tendréis que recrear la vista con las pantallas que os ofrecemos.



Gothic

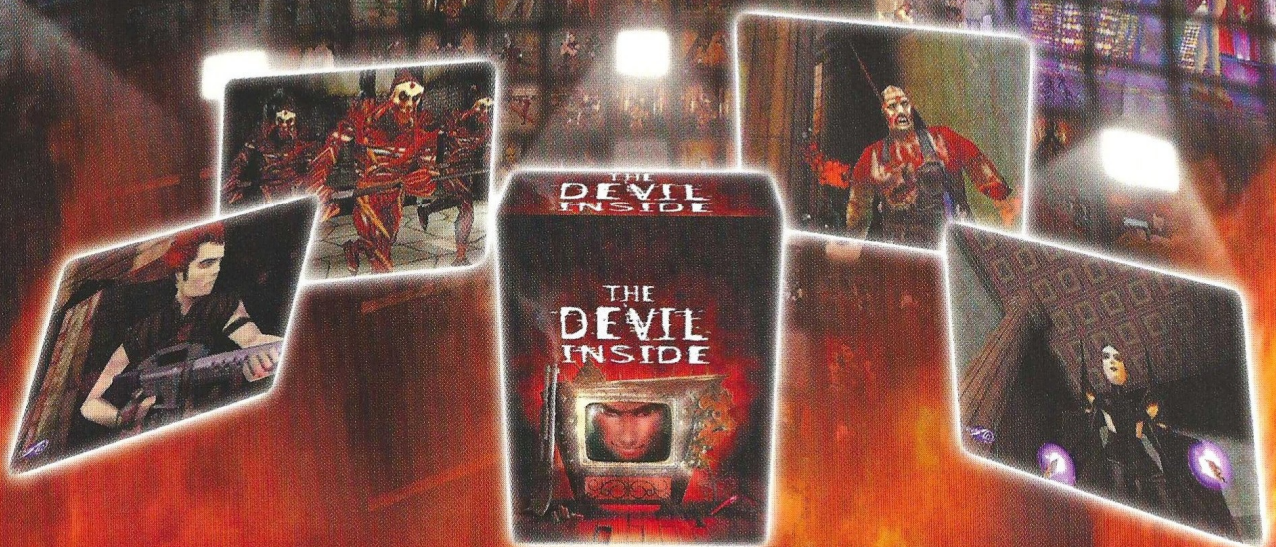
Editor: Piranha Bytes
Fecha prevista de lanzamiento: Julio de 2000

Textos y voces CASTELLANO

COMIENZA EL SHOW

THE DEVIL INSIDE

El terror en directo llega a la televisión



DPI Comunicación

Friendware

www.friendware-europe.com

DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD-ROM

Recomendado por: CALLE 13 EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

GAME SQUAD

cryo INTERACTIVE

© 2000 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

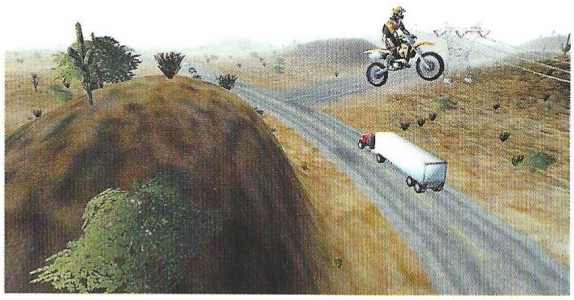
Motocross Madness 2

Mas saltos, vuelos y caídas

La saga Madness de Microsoft parece no tener fin, ya que, después de juegos como Midtown Madness o el mismo Motocross Madness, nos llega la segunda parte de este, con el que podremos volver a emular los saltos y cabriolas de los intrépidos pilotos de cross. Uno de los aspectos que más llaman la atención en Motocross Madness 2 son la cantidad y variedad de competiciones en las que podremos participar, de modo que será bastante difícil acabar el juego en poco tiempo. Las opciones que más llaman la atención son la de Supercross, en la que correremos por la victoria en varios circuitos cerrados, y la de Baja, en la que en un circuito abierto y siguiendo una brújula tendremos que atravesar los correspondientes Checkpoints.

Las motos del juego son muy distintas entre sí, ofreciendo cada una de ellas unas prestaciones distintas. Algunas alcanzarán velocidades realmente vertiginosas, otras, en cambio, lograrán saltar mucho más alto que el resto, llegando a realizar una cantidad ingente de piruetas en el aire. El juego tiene un claro objetivo arcade, por lo que no será complicado en exceso hacernos con el control tras varias partidas.

El apartado gráfico es bastante bueno, aunque es posible que para mover con soltura todo lo que aparece en pantalla necesitemos un equipo bastante potente, de lo contrario quedaremos insatisfechos. En esta segunda entrega también hay muchas más situaciones locas y trepidantes, como por ejemplo pasar de un salto por encima de un avión. Situaciones como esta, que jamás se darían en una competición real, harán el juego mucho más divertido para cualquier tipo de jugador. En esta segunda parte también podremos hacer muchas más acrobacias, aunque al principio acabaremos en el suelo de un modo constante. Un juego que divertirá y gustará a partes iguales a todos los que disfruten con el cross y las motocicletas.



Si lo tuyo es el cross y te gustó Motocross Madness, en breve podrás seguir disfrutando con su segunda parte, cargada de novedades y de diversión.

Motocross Madness 2

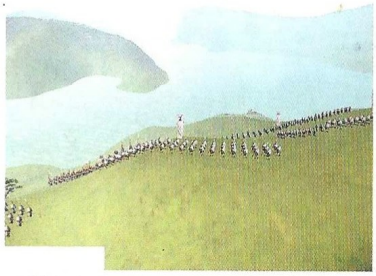
Editor: Rainbow Studios
Distribuidor: Microsoft

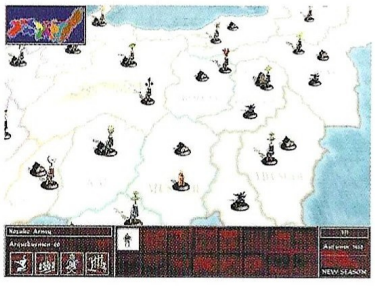
Shogun: Total War

El feudo japonés está lleno de leyendas, supersticiones y, como no, cruentas batallas en las que infinidad de guerreros perdieron la vida. En Shogun tendrás la ocasión de revivir todo eso y más.

Batallas campales

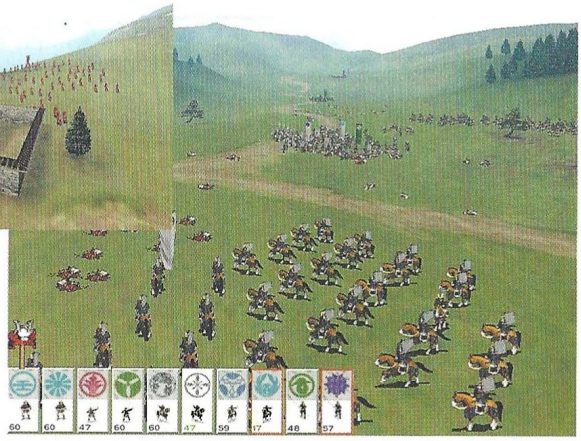
Y que mejor modo de representarlo que en un gigantesco juego de estrategia militar en tiempo real. En Shogun, además de tener que ser un buen estratega, tendremos que ser conscientes de la época en la que se desarrollan los hechos, por lo que todo será radicalmente distinto a lo que conocemos hoy día. Bueno, todo salvo las técnicas básicas a la hora de luchar, ya que el interfaz, para que no suponga un verdadero quebradero de cabeza, es muy similar a lo que podemos encontrar en otros títulos de su mismo estilo.

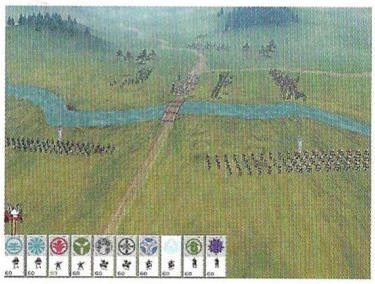




Pero lo más atractivo de Shogun: Total War es eso mismo, el lugar al que nos transporta en el tiempo, una época en la que el honor durante la batalla era muy importante, así como el coraje y los atroces asesinatos que se cometían. Para ser más concretos, en Shogun corre el siglo XVI del Japón feudal, y como en todo buen juego de estrategia que se precie, nuestra misión será la de, además de defender nuestros territorios, conquistar todo aquello que se ponga a nuestro alcance, acabando con los indeseables y los que no merezcan lo que poseen.

Partiendo de nuestra propia fortaleza tendremos que aprender a dominar todos los batallones de que disponemos, entre los que podemos encontrar la infantería ligera, la caballería y demás. Como es de suponer, aquí no contaremos con grandes artilugios con los que derrotar a nuestros enemigos más fieros, por lo que no pasaremos de contar con nuestros hombres, ya vayan a pie o a caballo.





Aunque parezca lo contrario, esto es algo beneficioso para el juego, ya que tendremos una gran cantidad de guerreros a nuestra disposición, y todos ellos en pantalla. Si a tener todos nuestros hombres en pantalla le sumamos todos los enemigos, tendremos unas gigantescas batallas, en las que incluso será posible perder el rumbo si permanecemos un rato sin prestar demasiada atención.

Por último, la IA (Inteligencia artificial) de los enemigos, así como la de nuestros propios batallones, es algo en lo que se está poniendo especial atención. Un juego de estrategia en el que a la hora de luchar hay una misma rutina no disfruta de un largo periodo de vida, ya que el jugador termina cansándose de un modo rápido. En Shogun, aunque juguemos la misma misión una y otra vez, los movimientos del enemigo variarán, haciendo de cada partida una auténtica batalla totalmente imprevista.

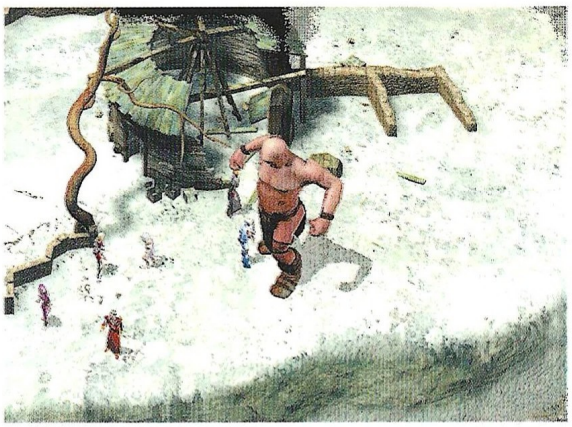
Un juego que, sin lugar a dudas, hará las delicias de los amantes de la estrategia.

Shogun: Total War

Editor: Creative Assembly
Distribuidor: Electronic Arts

Icewind Dale

Tras maravillarnos con juegos como Baldur's Gate y PlaneScape Torment, nos llega Icewind Dale, un juego que llevará el término Advanced Dungeons & Dragons a su máxima expresión.



La oscuridad de las mazmorras

Y no es para menos, ya que el grupo programador, Black Isle Studios, es el mismo que nos ofreció no hace demasiado PlaneScape Torment, un juego de rol en el que nuestro protagonista, un ser inmortal, debía averiguar el porqué de esa situación y cuál era su verdadero pasado.

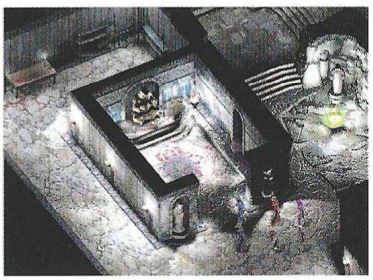
Una de las mayores y más importantes características con las que contará Icewind Dale será el maravilloso engine gráfico con el que se está creando. No se han conformado con crear un maravilloso mundo lleno de fantasía, no, han tomado como referencia el tan traído y llevado Infinity Engine, creado por BioWare para el ya clásico Baldur's Gate, logrando de este modo plasmar toda la fantasía que proporciona jugar una aventura de AD&D. Todos los elementos del juego están plasmados a la perfección, tanto los personajes protagonistas como los malvados enemigos a los que tendremos que enfrentarnos.

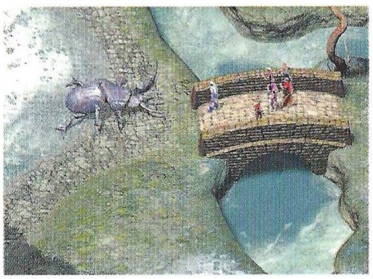
Como todo juego de rol que se precie, la acción de este transcurrirá mayoritariamente en el interior de mazmorras y cavernas, creando una sensación de claustrofobia muy pocas veces experimentada. El lugar en el que nos encontraremos recibe el nombre de Reinos Olvidados (Forgotten Realms), pero nuestra principal misión será la de enfrentarnos a todo lo que hay por debajo de eso. Comenzando desde las heladas tierras del norte, tendremos que combatir contra cíclopes e infinidad de seres, a cuál más peligroso. Pero lo que sin duda nos "helará" la sangre, serán unos espantosos gigantes de hielo, que tratarán de evitar a toda costa que alcancemos nuestro objetivo; un demonio oculto en las profundidades de la Espina del Mundo.

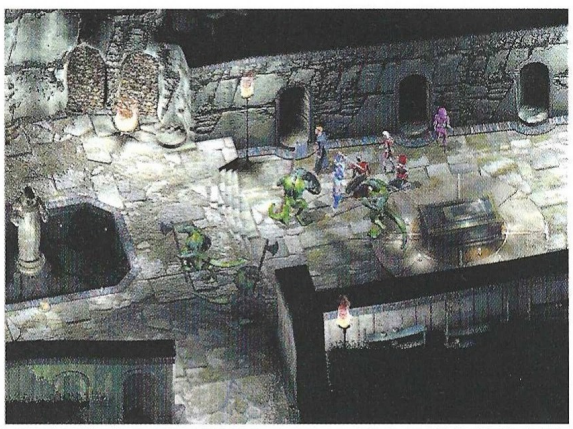
A lo largo de los quince niveles que componen el juego, nuestros personajes irán mejorando sus capacidades, tanto las ofensivas como las defensivas, para de este modo poder enfrentarse a los sucesivos enemigos con los que nos toparemos en nuestra ardua búsqueda.

Además de las armas que podremos utilizar, tendremos a nuestra disposición una gran variedad de hechizos, que también podrán ser mejorados a medida que progresamos.

Si disfrutaste con Baldur's Gate o con el más reciente PlaneScape Torment, no pierdas la pista a Icewind Dale, que estará disponible a lo largo de esta primavera.



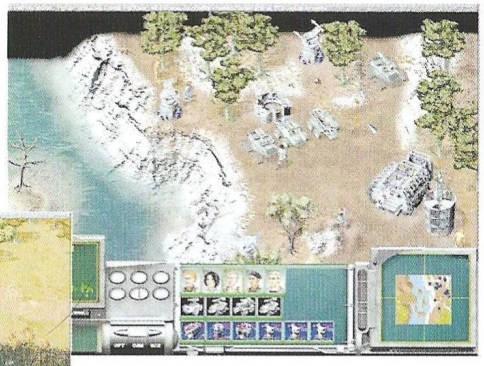


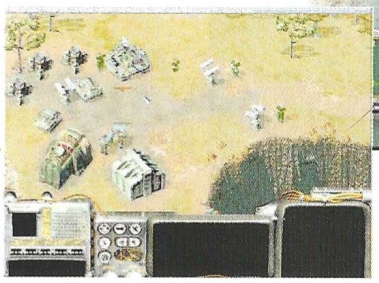


Icewind Dale

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Original War





Tres únicas naciones en el planeta. La carrera por conseguir viajar en el tiempo y conquistar épocas pasadas ha comenzado... ¿quién logrará la victoria?

Guerra de naciones

Tras luchar en infinidad de guerras, dentro y fuera de este planeta, nos llega Original War, que como su propio nombre indica está provisto de un planteamiento bastante original. En esta ocasión no tendremos que medir nuestras fuerzas con ejércitos medievales ni con seres espaciales. Tendremos que medirnos contra ejércitos de nuestro entorno, al estilo de Command & Conquer, solo que en lugar de ser dos bandos serán tres los que tomen parte en el conflicto.

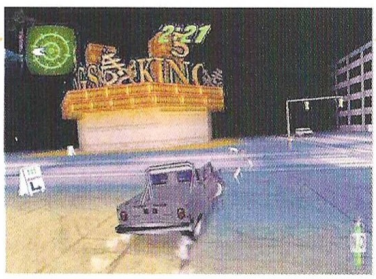
Pero la diferencia más pronunciada respecto a otros juegos similares la encontramos en el lugar en el que se desarrolla la acción. El escenario elegido es nuestro planeta Tierra, aunque toda la acción transcurrirá cientos de miles de años antes de nuestros días. El caso es que, las tres naciones que pueblan la tierra han pensado que quizás, viajando atrás en el tiempo, se harán de un modo muy sencillo con el control del planeta, por lo que después de millones de años seguirán en el poder. Pero no va a resultar nada sencillo, ya que las tres naciones han decidido hacer lo mismo, por lo que si una quiere gobernar, tendrá que exterminar completamente a sus eternos enemigos.

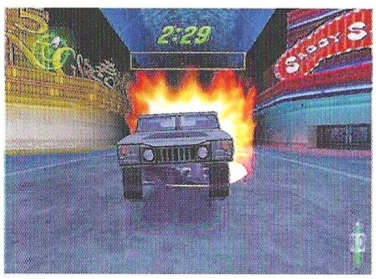
El apartado gráfico del juego está muy bien elaborado y plagado de detalles. Hay que tener en cuenta la época en la que nos encontramos, por lo que la mayoría de las localizaciones carecerán de tecnología. Sólo contaremos con lo que hayamos transportado, aunque poco a poco podremos construir y producir armamento. Solo queda por ver quién será el vencedor.

Original War

Editor: Altar Interactive
Distribuidor: Virgin

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas





Al igual que las películas y la primera parte de este juego, es muy posible que esta nueva entrega haga las delicias de los muchos seguidores con los que cuenta John McClane. ¡Yippie-ki-yay!

El retorno del héroe

La versión de PC de Die Hard Trilogy flojeó en más aspectos de los deseados, si bien en otros sistemas fue un auténtico bombazo. La mayor parte del éxito la obtuvo gracias al original planteamiento que nos ofrecía, ya que constaba de tres juegos totalmente distintos entre sí. Uno de ellos era de acción, en el que debíamos ir superando todas las plantas del edificio Nakatone hasta dar con el jefe de los terroristas. El segundo era un "shooter" que transcurría en un aeropuerto y el tercero un frenético arcade de conducción, que consistía en desactivar una ingente cantidad de bombas repartidas por toda la ciudad.

En esta nueva entrega, el planteamiento a seguir es el mismo, con la diferencia de que ahora no se han apoyado en ninguna película y la acción de desarrolla en su totalidad en la ciudad Norteamericana de Las Vegas.

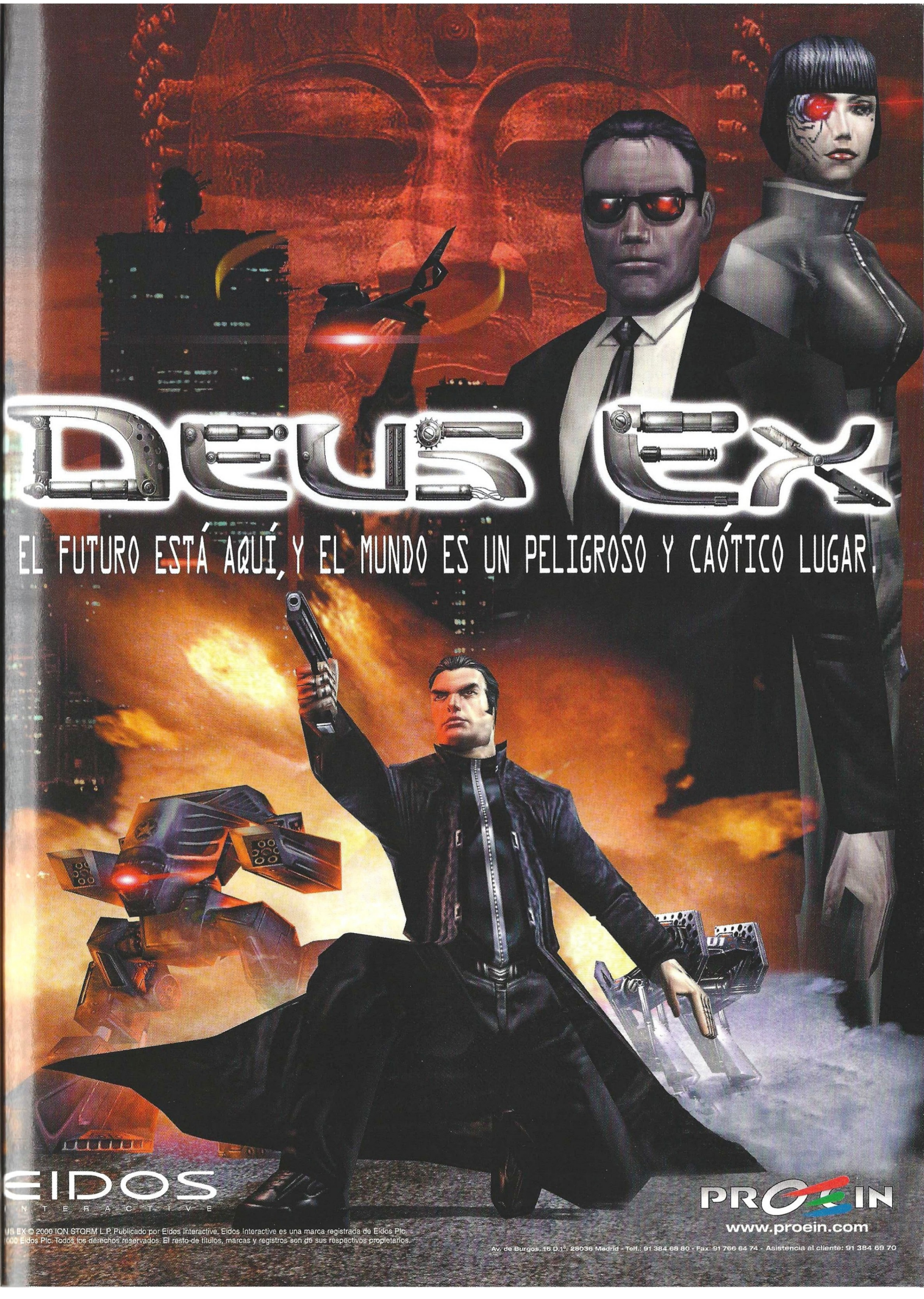
Un grupo de terroristas quiere, por alguna razón desconocida, hacer que desaparezca del mapa sin dejar rastro, todo ello con el uso de unas potentes bombas, que lógicamente nosotros tendremos que encontrar.

El apartado gráfico del juego promete ser mucho más elaborado que en su antecesor, debido más que nada al exhaustivo uso que se le dan a las tarjetas aceleradoras.

Como podéis ver, la idea del juego es original, sólo tendremos que esperar para ver la versión final.

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts



DEUS EX © 2000 ION STORM L.P. Publicado por Eidos Interactive. Eidos Interactive es una marca registrada de Eidos Plc.
2000 Eidos Plc. Todos los derechos reservados. El resto de títulos, marcas y registros son de sus respectivos propietarios.

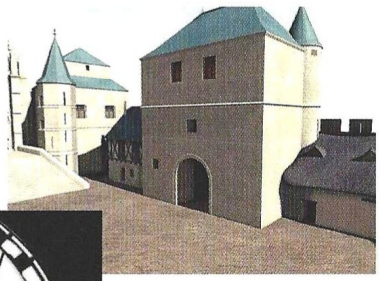
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

París 1313: El Misterio de Notre-Dame

Durante el año 13 del siglo XII, el orfebre parisino de mayor genialidad desapareció. Su ausencia comenzó a evolucionar hacia uno de los mayores logros y misterios de la Humanidad...

Negra diosa Fortuna

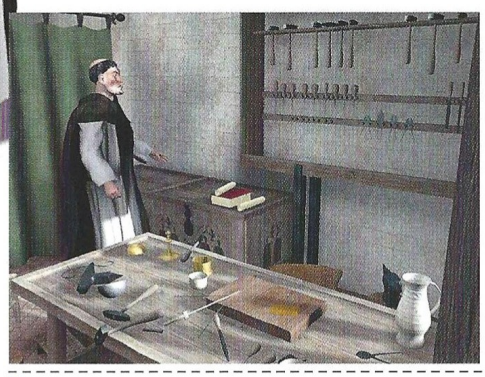
Primero nos sorprendieron con Drácula, un juego que habría maravillado al mismo Bram Stoker si hubiera tenido oportunidad de probarlo. Ahora vuelven a nuestro país con un espectacular París 1313: EL Misterio de Notre-Dame, en una línea de producción similar a la que se usó en el primer título del que hablábamos. Y es que la que podríamos llamar new age de Microïds arrasa en el mundo del PC con lanzamientos de extraordinaria calidad para el género de las aventuras gráficas.

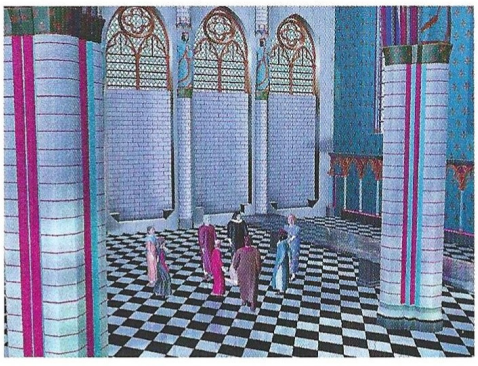


Algo más flojo, en lo que se refiere a la animación de los personajes, pero con calidades gráficas que nada tienen que envidiar a Drácula, París 1313 es una intrigante aventura que comienza en L'Île de la Cité de la capital francesa en plena Edad Media. Esa isla que se encuentra en medio del Sena a su paso por la ciudad. Adam ha desaparecido misteriosamente, y Jacques, la comediante Rosemonde y Pierre de Cinq-Ormes, intentarán descubrir la verdad en esta negra historia que comienza con un aparente suicidio: una persona ha saltado desde el nivel del gran rosetón central de Notre-Dame, la famosas catedral de París. Su cuerpo yace muerto en el suelo, inerte...

Casi todas las características de esta aventura gráfica responden a los tópicos más representativos del género, pero, a diferencia de las que le precedieron, en París tendrás que jugar con tres personajes distintos para resolver el misterio que se te planteará en cuanto comiences el juego. Detalles increíbles, una reconstrucción del modus vivendi del medievo, y la posibilidad de aprender historia participando directamente en ella, son algunas de las principales ofertas de este título que ha sido desarrollado bajo la tutela del Museo Nacional de la Edad Media, entidad que garantiza un desarrollo fidedigno del entorno en que se desenvuelve el juego: edificaciones, costumbres, sociedad, leyes, procedimientos, pensamiento...

En Mayo de 2000 viajaremos en el tiempo hasta París. Hasta una época en donde la esplendida catedral de Notre-Dame todavía conservaba los brillantes colores que avivaban el rostro de su hermosa fachada.

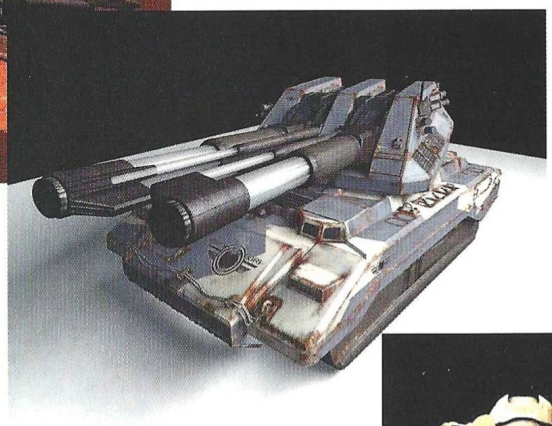




París 1313: El Misterio de Notre-Dame

Editor: Microïds
Distribuidor: Friendware

Ground Control

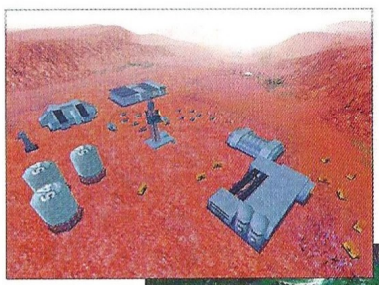


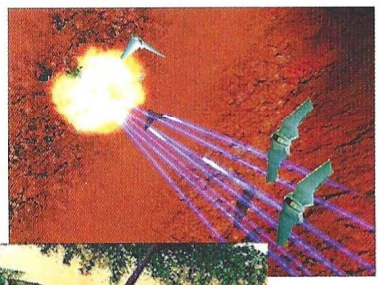
Entretenimiento para las masas

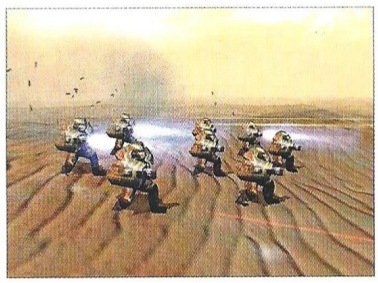
Sierra Studios, la compañía que lo va a distribuir a nivel mundial, está apostando fuerte por este título. Y a tenor de lo que hemos visto en la Beta que ha llegado a CGW, tienen buenos motivos para ello. Como ya os explicamos, Ground Control es un ETR 3D situado en un futuro lejano en el que un lejano planeta es el objeto de discordia entre dos facciones políticas. El enfoque está en la acción, dejando de lado la recolección y administración de recursos. Las batallas se suceden a lo largo de toda la superficie del planeta con las unidades que el juego asigna en cada misión y, a partir de ese momento, depende del jugador y su habilidad estratégica salvar el honor de sus superiores y desentrañar los misterios que se esconden tras la superficie del planeta.

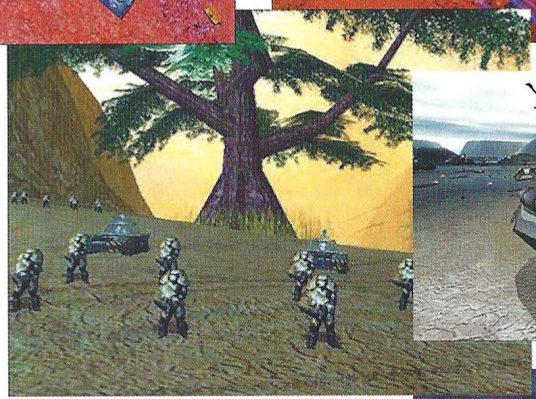
Ground Control supone un claro paso hacia delante en el incipiente terreno de los juegos de estrategia en 3D, posiblemente con el mismo impacto que Homeworld causó el año pasado. Resulta difícil evitar ciertos tópicos cuando se habla de los títulos por venir, y más aún en un caso como este. El motor de Ground Control despliega unos espectaculares y detallados gráficos –fundamental en un juego de estas características, donde es necesario pasar en un segundo de una vista general a situar la cámara a ras de suelo detrás de alguna unidad–, además de reproducir unas magnificas texturas realzadas por el uso de una hermosa paleta de colores. El interfaz simplifica inteligentemente todas las tareas que requiere el control del juego, bien a través del ratón o de los atajos del teclado. El ritmo de juego es rápido, con nuevos retos y dificultades inesperadas que se arrojan al jugador, quien se ve obligado a no bajar la guardia en ningún momento. Todo ello sumado a un amplio abanico de posibilidades tácticas y a un juego plenamente estable meses antes de su publicación –prevista para Mayo y con el juego completamente doblado al castellano–, hacen prever que Ground Control será uno de los títulos de estrategia del año.

En el número 52 de CGW os presentábamos lo que ya entonces era el prometedor debú de una compañía sueca llamada Massive Entertainment. El juego se titulaba Ground Control y, desde entonces, las expectativas en torno al mismo no han hecho más que aumentar.









Ground Control

Editor: Massive Entertainment/ Sierra Studios
Distribuidor: Havas Interactive

¿Quieres saber algo sobr

Con VIDEOGAMES ESPAÑA .COM lo sabrás TODO

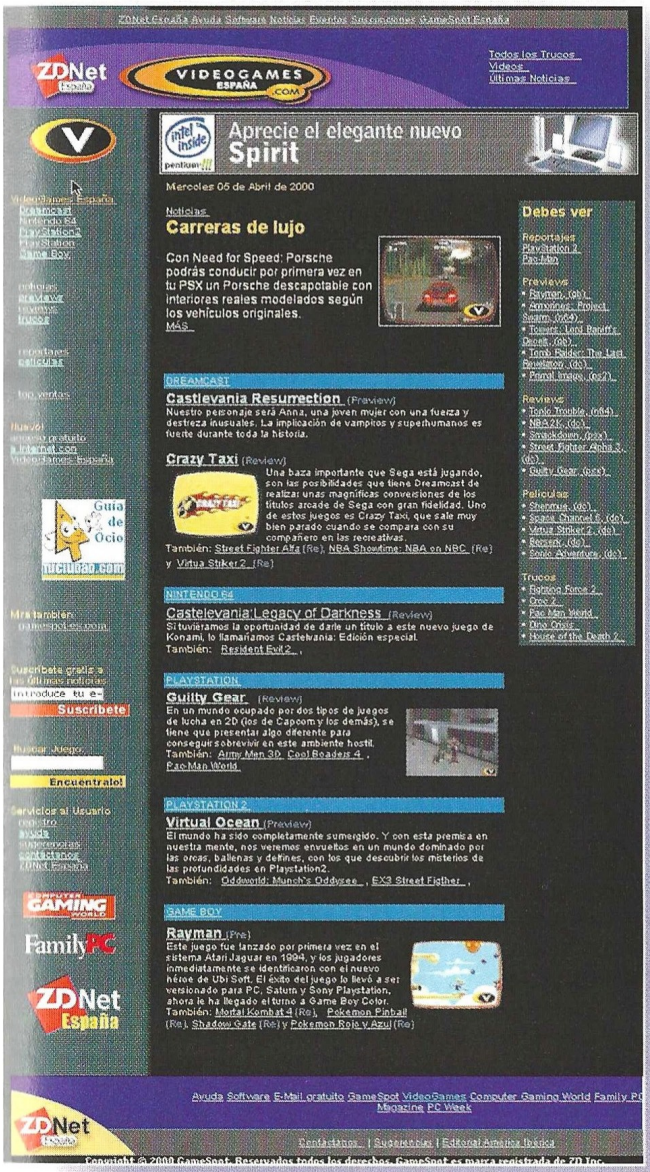
En **Videogames España** podrás encontrar todo lo que necesitas para ser un experto en el mundo de las consolas, desde los trucos más difíciles y desconocidos hasta las últimas novedades y noticias.

*Todas las marcas mencionadas están registradas sus propietarios.

consolas en la web?

DREAMCAST PLAYSTATION PLAYSTATION 2 NINTENDO 64 GAMEBOY

En **Videogames España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, de los juegos de mayor actualidad.



Noticias
Con la actualidad del mundo de las consolas.

Previews
Cómo serán los mejores títulos que se están creando.

Reviews
Análisis de los juegos más recientes.

Reportajes
De actualidad y de los clásicos de siempre.

Trucos
Claves y técnicas secretas para todos tus juegos.

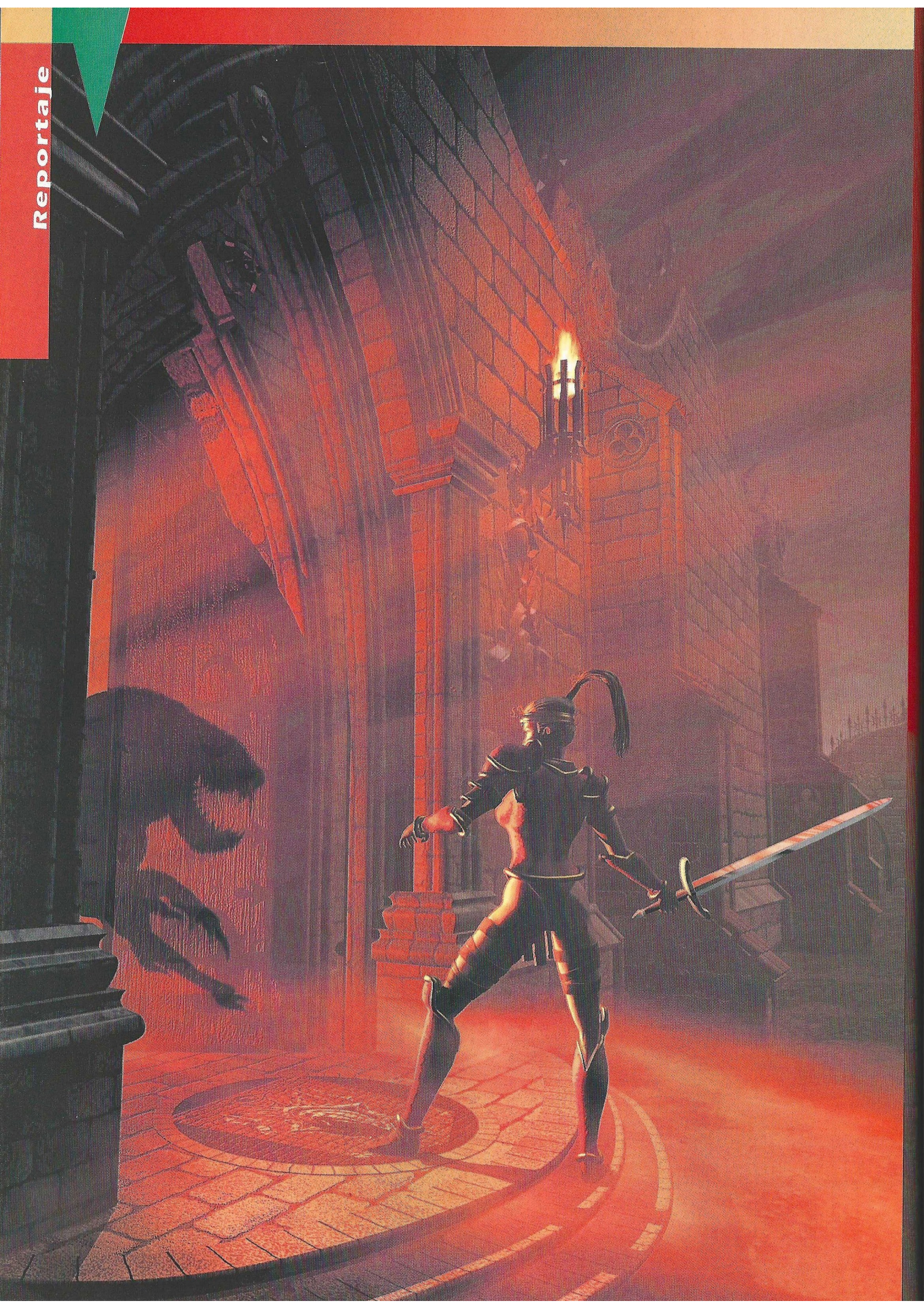
Películas
Para descargarte vídeos de tus juegos favoritos.

Top Ventas
Las listas de los juegos más vendidos.

IMAGEN LIMITE

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON VIDEOGAMES

www.videogames-es.com



Infernalmente atractivo

Diablo II

Desde el inicio de los tiempos, las Fuerzas del Orden y el Caos han estado envueltas en una lucha eterna para decidir el destino de la creación. Ahora, esta batalla ha llegado al Reino Mortal, y ningún hombre, demonio o ángel quedará al margen... Diablo, Señor del Terror y el más joven de la hermandad Prime Evils, ha despertado de su largo sueño en la tierra negra. Tras iniciar un plan para liberar a sus hermanos exiliados, Mephisto y Baal, Diablo tomó el control de la pequeña ciudad de Khanduras. Trabajando desde las profundidades de las ancianas catacumbas bajo la ciudad de Tristam, sumergió a toda la población en una pesadilla de miedo y paranoia.

Finalmente, incluso el Rey Leoric de Khanduras cayó ante el retorcido poder de Diablo. Un héroe solitario surgió para afrontar la oscuridad que había devorado esas tierras. Después de viajar hasta las infernales profundidades de Tristam, el héroe sin nombre confrontó al mismísimo Señor del Terror. Sabiendo que el espíritu de Diablo nunca podría ser destruido por completo, realizó el sacrificio más noble de todos: olvidando su propia alma y cordura, tomo el espíritu de Diablo en su interior, esperando que su propia fuerza mantendría al demonio dentro. Nunca pudo saber que su generoso acto no sólo aseguraba la victoria de Diablo, sino que condenaba irremediablemente a su alma para toda la eternidad...

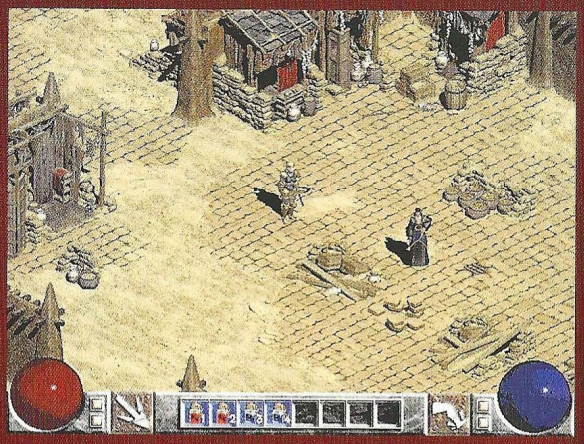
Primeras Impresiones

Con un retraso de varios meses sobre la fecha original, Blizzard distribuyó el mes pasado una beta de Diablo II destinada a 1000 afortunados testadores, así como a los medios más relevantes. CGW obtuvo una de las copias que ha obtenido una aprobación entusiasta por parte de todos aquellos que han tenido la ocasión de probarla.

La beta presenta algunas peculiaridades. Su uso es sólo posible a través de Battle.net. y en modo multijugador, pero lo que allí se muestra es el primer acto de los cuatro que componen Diablo II. Una de las características de dicho modo, es que la campaña individual completa podrá ser jugada a través del servidor de Blizzard, con lo que otros jugadores podrán unirse para completar las búsquedas en el mismo juego. O seguir por separado, compitiendo entre ellos.

Otras novedades que trae el juego están comentadas a lo largo de las páginas de este reportaje, pero queremos resaltar el mérito que Blizzard merece por realizar un producto de la calidad y complejidad que requiere Diablo II. Lleva varios meses de retraso sobre la fecha anunciada de publicación, pero la simple tarea de equilibrar un juego tan rico y variado como este se hace inmensa. Por ejemplo, hay más de 200 "items" con los que interactuar, a su vez divididos en tales o cuales subclases, según el caso. Cada uno de ellos ofrece un resultado según el personaje que lo utilice y el enemigo contra el que se aplique. Igualmente, las características de unos y otros pueden variar según el camino que haya seguido el jugador –en el caso de los héroes– o dentro de la clase concreta de enemigo –sesenta tipos de criaturas–, la variedad a la que pertenezcan. Y esto es sólo uno de los aspectos del juego. Hacer que todo ello funcione de una manera correcta y eficaz, requiere una ingente tarea de testeo y pulido del producto cuyos resultados comenzamos a ver ahora. El esfuerzo realizado deja ver sus resultados de manera progresiva, conforme se avanza en el juego en lugar de en los cinco primeros minutos. Y difícilmente podríamos estar más satisfechos.

Jugar a Diablo II es una experiencia sumamente satisfactoria. Ofrece sencillez y profundidad, acción inmediata y personajes carismáticos, además de un universo absorbente capaz de atrapar la imaginación de cualquier tipo de jugador, incluso la de aquellos que nunca se hayan acercado a un juego de rol por su aparente excesiva dificultad. La secuela de Diablo va a coronar el auge que los juegos de rol han venido experimentando en las últimas temporadas. En lo que llevamos de año, tan sólo se ha publicado un candidato que podría aspirar al título de juego del año. Pero el 2000 muy bien podría convertirse en el año de Diablo II.



El juego

Si Diablo es un título que aún mantiene su vigencia, es por haber convertido el rol en un género más accesible –y por tanto, masivo– de lo que había sido nunca. Por supuesto, eso es algo que no complace por igual a todo al mundo. Algunos lo consideraron un simple juego de acción –más sofisticado de lo habitual, eso sí– mientras que los puristas lo menospreciaban tildándolo de "juego de rol para tontos". La respuesta de Blizzard fue contundente: "no hicimos un juego de rol, hicimos Diablo", comentó Davis Brevik, uno de sus creadores.

Desde luego, el tiempo ha acabado por poner a cada uno en su sitio. Cuatro años después, Diablo continúa siendo uno de los juegos preferidos del público, mantiene un aspecto más saludable que cualquier otro título publicado por aquellas fechas, el modo multijugador se ha encargado de multiplicar su fama y ahora, en 2000, el juego más esperado del año es su secuela, Diablo II.

Hay muchas cosas a destacar sobre este título, pero quizás una de las principales sea su grandeza, en todos los sentidos. El número de personajes, las áreas a explorar, los hechizos y habilidades que se pueden obtener, la cantidad y variedad de enemigos y las búsquedas se han multiplicado radicalmente en relación a lo que aparecía en primer título. Hasta el punto de que el producto finalizado ocupará cuatro CD´s y ofrecerá unas posibilidades de juego tan variadas que permitirán a Blizzard mirar a todos sus competidores por encima del hombro. Diablo II es un título cuyo principal atractivo es la profundidad que gana en relación con su antecesor, manteniendo la sencillez y accesibilidad que tan popular hicieron al original. Las mejoras gráficas están ahí, por supuesto, pero el verdadero salto con respecto a Diablo se halla en la jugabilidad.

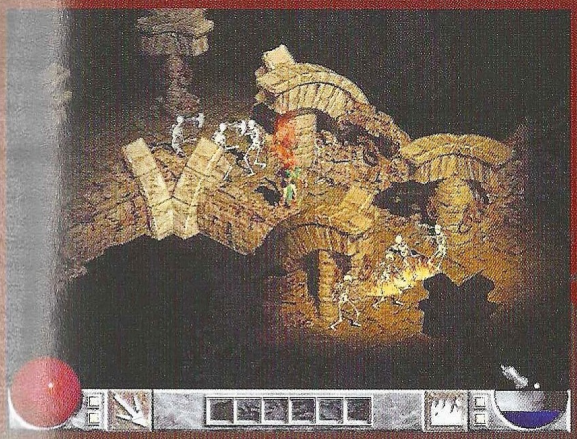
Un nuevo mundo para Diablo

Diablo II mantiene la perspectiva isométrica del original. El uso del color ha pasado de 8 a 16 bites y tanto los personajes como los fondos han sido prerenderizados, lo que unido al empleo de técnicas como el "scroll parallax" y la aplicación de texturas, confiere una aspecto más cercano a las 3D; si bien el nuevo motor gráfico continúa trabajando en 2D. La mayor pega es que la beta funciona tan sólo a una resolución de 640x480, algo bajo para lo que es habitual hoy en día. Sin embargo, la riqueza que muestran los entornos del juego, los numerosos "frames" con que cuentan las animaciones de los personajes, los espectaculares efectos especiales incluidos y, sobre todo, la fenomenal atmósfera que atrapa inmediatamente al jugador hacen que se olvide rápidamente.

En consecuencia, el juego no va a requerir aceleración 3D, pero quien disponga de una tarjeta con soporte Direct 3D o Glide disfrutará de una perspectiva más realista, mejores efectos de transparencia, iluminación y sombras, transiciones más suaves entre las áreas oscuras e iluminadas, efectos atmosféricos y una velocidad de "frames" mayor. Y si no es el caso, aún será posible experimentar mejoras sobre el título anterior como transparencias reales, sombreado píxel a píxel, efectos de sombras e iluminación dentro del campo de visión del personaje y un sistema de componentes de personajes que incluye tanto a los del jugador como a los monstruos que pululan por los escenarios.

Más, más, más...

El inicio del Acto I sitúa inmediatamente al jugador en terreno conocido. El primer escenario es el campamento donde se han visto obligados a retirarse los habitantes del área del Monasterio de las Hermanas del Ojo Ciego. Al igual que con los habitantes de la ciudad de Tristam en Diablo, los personajes no jugables –PNJ´s, a partir de ahora– proporcionan información y la posibilidad de comerciar con algunos de ellos. De acuerdo con el personaje utilizado por el jugador, reaccionarán de una manera u otra. Los escenarios y PNJ´s ya no son estáticos, sino que el movimiento de los ríos y otros detalles como los ani-



males domésticos presentes ayudan a crear entornos dinámicos y más vivos.

El jugador dispondrá un baúl –stash– en el campamento que amplía la capacidad del inventario. Éste ha sufrido una serie de modificaciones. Se mantienen las conocidas esferas que indican la vida del personaje y el maná del que dispone, pero un área mayor de la pantalla está destinada a las imágenes del juego. El oro ya no ocupa espacio y hay una barra que indica la vitalidad del héroe. Esta decrece rápidamente cuando echa a correr, función que favorece los desplazamientos por los enormes escenarios y la huida en una situación conflictiva. Otro indicador sobre el anterior indica el grado de experiencia y lo que queda para alcanzar el siguiente nivel. Cuando llega ese momento, aparecen dos botones sobre la imagen. Uno abre la pantalla del personaje para distribuir los puntos adquiridos; el otro permite adquirir una nueva habilidad –en esta consideración entran también los hechizos– que ya no son necesarias comprar con dinero. El comercio también ha sido simplificado y, en lugar de vérselas con interminables ventanas de diálogo para ejecutar la operación, bastará con mover un objeto del inventario del vendedor al del comprador, lo que impedirá la picaresca entre los participantes on line.

El mapa de los niveles también ha sido rediseñado. Ahora aparece como una versión en miniatura del nivel superpuesta sobre la acción. Los símbolos correspondientes indican la posición de "shrines", entradas a mazmorras, fuentes de vida, posición de otros jugadores y PNJ´s, entre otros elementos relevantes. Puede resultar un poco intrusiva en el primer momento, pero pronto se revela como un método sumamente práctico.

El desplazamiento entre diferentes áreas también se ha visto mejorado por la inclusión de "waypoints". En realidad actúan como puntos desde donde puede teletransportarte a otro "waypoint" que hayas localizado previamente. Y, en ciertos momentos, será posible alquilar un NPJ que actuará como un mercenario a las ordenes del jugador.

Juego limpio en la Red

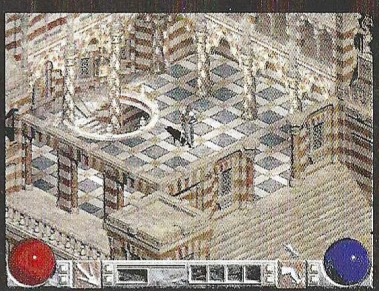
Estos y otros detalles no son demasiado aparentes, pero la mayoría tienen una gran incidencia en la jugabilidad de Diablo II. La filosofía que subyace detrás de todos estos cambios es la de convertir Diablo II en un juego sumamente versátil que admite múltiples revisiones en el modo para un jugador y dará lugar a un universo tan fascinante como variado en las aventuras que se desarrollen por medio de Battle.net.

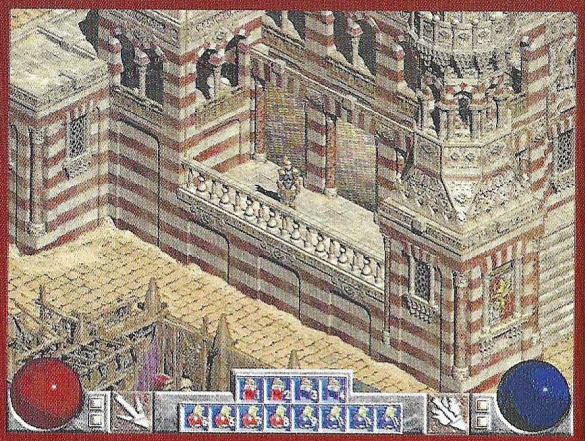
El uso de trampas en las partidas en red desvirtuó en cierta medida el desarrollo on line de Diablo. En esta ocasión, se ha optado por publicar el juego sin códigos de los que echar mano en los momentos de dificultad. Además, Blizzard garantiza que en las partidas que se lleven a cabo utilizando su servidor, los personajes serán "seguros".Es decir, nadie podrá aplicar un "trainer" o similares. Será posible formar "parties" –equipos– con otros jugadores y compartir los recursos con ellos. Sin embargo, uno de las principales atractivos del modo multijugador será lo que en Blizzard han bautizado como Hardcore: sí el héroe fallece, se ha terminado la partida. Desde luego, invertir decenas de horas en la creación de un personaje de nivel X y ver como cae bajo la acción de alguna criatura u otro jugador puede ser extremadamente frustrante. E igualmente emocionante acompañarle durante toda su trayectoria tras la pista de Diablo. Esta modalidad de juego estará disponible una vez se haya finalizado la campaña individual.

Crear una partida en Battle.net o participar en una ya iniciada resulta tremendamente sencillo. No será posible salvar las partidas multijugador, pero sí el personaje con los atributos adquiridos y búsquedas resueltas. En el chat aparece un icono del héroe de cada participante que permite hacerse una idea exacta de su evolución. Tampoco se podrá importar los tres protagonistas de Diablo, aunque si que se dejarán ver como PNJ´s y, por supuesto, habrá "ladders" que permitirán comparar las evoluciones de jugadores de todo el mundo.

Desgraciadamente, hay más novedades que contar sobre Diablo II que las que permite el espacio de este artículo. De lo que no queda ninguna duda es que Blizzard North ha puesto todos sus esfuerzos en hacer del juego un título tan accesible y adictivo como el primero, pero dotándolo de una mayor riqueza y profundidad.

El producto finalizado ocupará cuatro CD's y ofrecerá unas posibilidades de juego tan variadas que permitirán a Blizzard mirar a todos sus competidores por encima del hombro





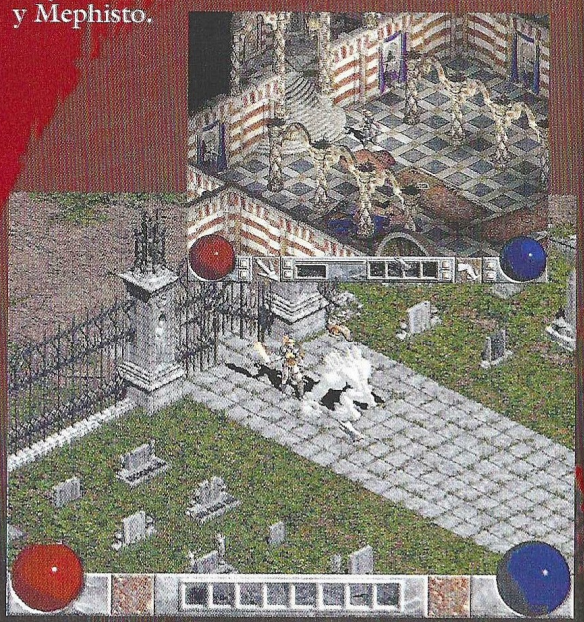
El argumento

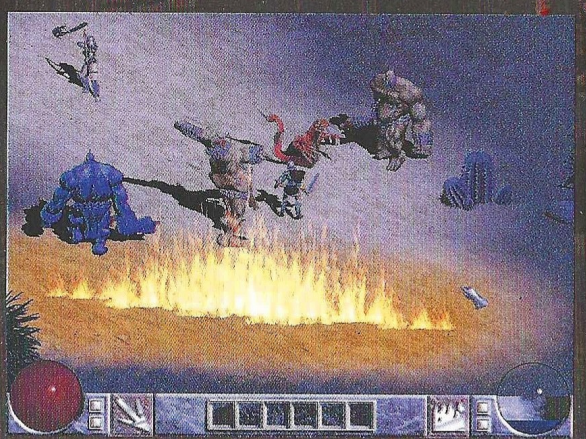
Tras los acontecimientos narrados en Diablo –y rememorados en otra parte de este reportaje–, Diablo se ha convertido en un ser más poderoso al sumar las habilidades del cuerpo que ahora ocupa las de su demoníaca presencia. Su objetivo es revivir a sus dos hermanos, Baal y Mephisto, y reconstruir la hermandad Prime Evils. Habiendo obtenido una nueva forma física, Diablo destruye la ciudad de Tristam y se dirige hacia el Este. El nuevo héroe que escoja el jugador deberá seguir el rastro de destrucción del Señor del Terror a lo largo de tres áreas diferentes, correspondientes a los actos en los que está dividido el juego.

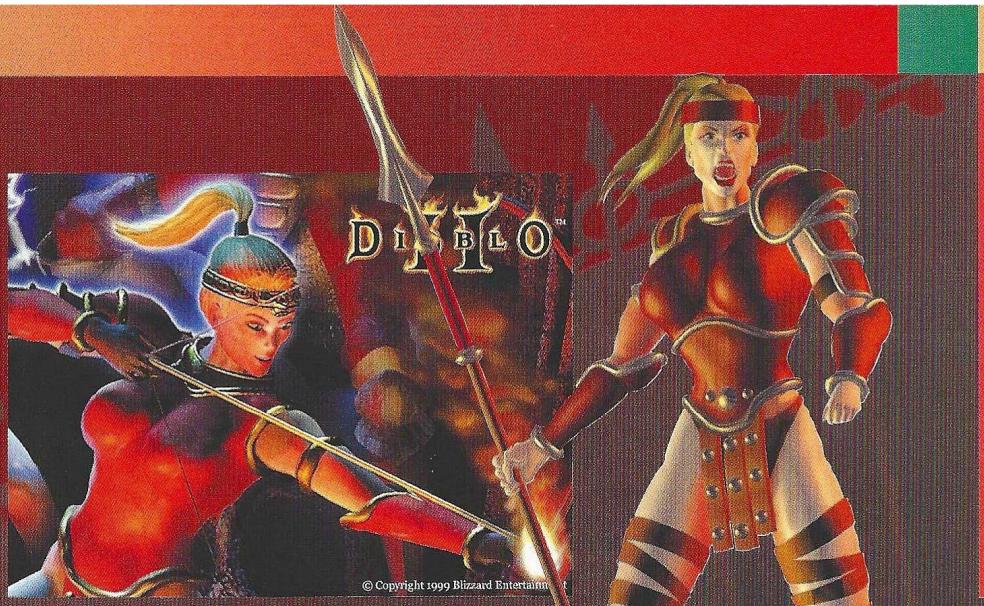
En el primer acto, un aspirante a Prime Evil llamado Andariel quiere unirse al grupo formado por los tres hermanos. Se encuentra en el camino del héroe hacia las montañas del Este y ha tomado el Monasterio de las Hermanas del Ojo Ciego –la orden a la que pertenecía Rogue, de Diablo–. El objetivo será salvar a las Hermanas y eliminar a Andariel, a la vez que limpiar la zona de toda presencia demoníaca.

Tras esta aventura, el jugador debe continuar su camino hacia el Este a través del desierto hasta llegar a una ciudad llamada Lut Golane, dominada por una Orden de hechizeros que responde al nombre de Vizjerai –de donde, otra vez, provenía el hechicero de Diablo–. Baal se encuentra prisionero bajo las arenas de Lut Golane y, lógicamente, Diablo se dirige allí para liberarlo. Blizzard no ha querido desvelar a quien se combatirá al final del Acto II –¿Baal? ¿Diablo? ¿otro ser diabólico?–, pero en cualquier caso, el protagonista seguirá la pista del enemigo hasta la ciudad de Kurast, situada en la jungla y perteneciente al acto tercero.

Kurast ha sido construida en torno al templo del mismo nombre. Allí se encuentra otra orden religiosa –Zakarum– cuya misión es retener a Mephisto. No se sabe nada más de lo que viene a continuación, pero es de suponer que la caza de Diablo continuará hasta el último acto donde se producirá la confrontación final, que quizás incluya a Baal y Mephisto.







Personajes

Una de las principales novedades para la secuela de Diablo son los cinco nuevos personajes sobre los que Blizzard delega el protagonismo de la historia. Lo que viene a continuación es una aproximación a cada uno de ellos, su personalidad, habilidades y lo que Blizzard ha dado a conocer sobre los protagonistas de Diablo II.

Amazona

Es una poderosa guerrera perteneciente a las bandas nómadas que vagan por las llanuras cercanas al Mar del Sur. Un modo de vida que a menudo les lleva a entrar en conflicto con otras tribus, por lo que están acostumbradas a luchar para defenderse. Esas circunstancias han forjado un carácter sumamente independiente, capaz de sobreponerse en las condiciones más adversas. Su habilidad con el arco rivaliza con la del Rogue que protagonizaba Diablo, además de ser particularmente diestra con la lanza, otras armas arrojadizas y en el combate cuerpo a cuerpo. La amazona goza de gran reputación como mercenaria, manteniendo su lealtad a quien le contrata mientras coincida con sus intereses.

Necromancer

Desde los rincones más ocultos de los pantanos del sur llega una figura envuelta en el misterio. El necromancer, como su nombre indica, es una temida clase de brujo cuyas habilidades incluyen resucitar a los muertos y convocar a diversas criaturas que sirven a sus propósitos. Aunque sus objetivos suelen coincidir con los de las Fuerzas de la Luz, algunos piensan que eso no justifica los medios empleados. Las largas horas de estudio en su oscuro mausoleo han terminado por empalidecer su piel y convertir su figura en esquelética. La mayoría de la gente los evita, pero nadie pone en duda su poder.

Paladín

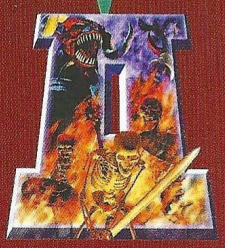
Los Caballeros de Westmarch, quienes derrotaron a los ejércitos del poderoso Rey Leoric, son puros de corazón y siguen fielmente las enseñanzas de Zakarum, la Religión de la Luz. Es un guerrero siempre listo para la batalla, cuya fe es su escudo. Lucha por aquello que cree justo y su determinación le otorga poderes que pueden beneficiar a sus amigos, además de aplicar una justicia cruel a quienes no lo son. Algunos lo consideran un fanático peligroso, pero otros reconocen en él la fuerza y la bondad de la Luz.

Hechicera

Una de las rebeldes mujeres que han arrancado los secretos de la magia a los Clanes del Este, dominados por hombres. La bruja es una experta en la creación mística ex nihilo y, aunque poco versada en las habilidades del combate cuerpo a cuerpo, lo compensa con sus fieros hechizos, tanto ofensivos como defensivos. Solitaria y huidiza, sus motivaciones y ética permanecen inescrutables para los demás. Unas veces parecen caprichosas y otras empujadas por el rencor. En realidad, ella comprende demasiado bien la lucha entre el Orden y el Caos, al igual que su papel como guerrera en la batalla.

Bárbaro

El Bárbaro es un miembro de una de esas tribus al margen de la civilización. Rechaza la influencia de aquellos a los que ve como blandos y débiles. La incesante guerra entre clanes y la constante batalla por sobrevivir en la naturaleza hostil encuentran su reflejo en la poderosa constitución del guerrero. Carente de la sofisticación de un ciudadano, posee un gran conocimiento del entorno en que se mueve. Debido a sus creencias en los poderes animales con los que se identifican, algunas veces se le asocia con la licantropía. De hecho, él está convencido de que puede convocar a los espíritus animales para obtener fuerza y habilidad por encima del hombre normal, pero el efecto real es mejorar sus ya excelentes tácticas de batalla.



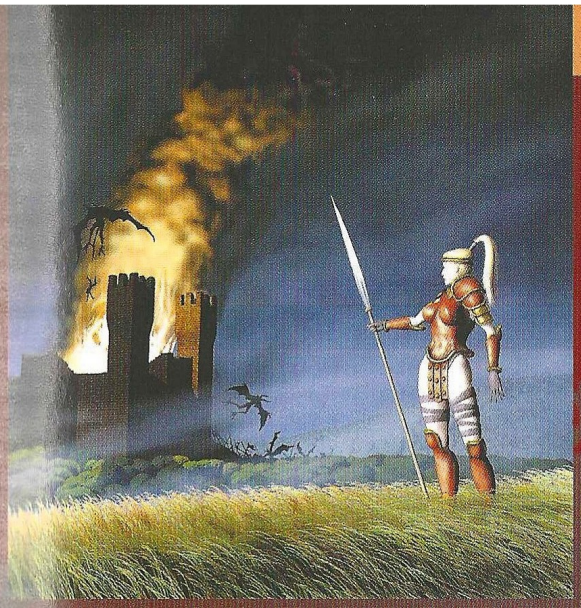
La película

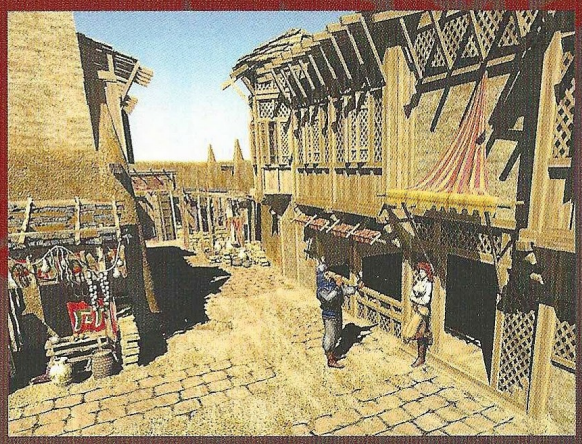
Las secuencias cinemáticas son importantes en un juego. Quizá no debería ser así, ya que no tienen nada que ver con la jugabilidad que recoja el título ni van a ser un indicativo de su calidad gráfica. E incluso pueden llevar a engaño. Pero en el caso de Diablo II forman una parte importante del producto final: no sólo dotan de atmósfera al juego sino que ayudan a crear expectación sobre lo que se avecina y, en esta ocasión, constituyen un regalo que muy bien podría llegar a justificar la compra del título.

Blizzard ha realizado algo fuera de lo común con los aproximadamente 25 minutos de secuencias cinemáticas que contendrá Diablo II. En palabras de Matt Samia, director de esas escenas, lo que "estamos haciendo son secuencias que introducen cada uno de los actos que componen el juego y sitúan la acción en la que se va a introducir el jugador, además de hacer avanzar la historia. Queremos que funcione de tal manera que si quiere volver atrás y repasarlas podrá hacerlo al final, sin ninguna pausa. Será como una película de unos 25 minutos que tendrá coherencia y sentido por sí sola".

Para que eso funcione, seguramente será necesario añadir algo más de metraje que el que se haya contemplado durante el juego. En total, serán cinco secuencias –intro del juego/Acto I, transición al Acto II, al tercero y al cuarto, más la conclusión– que, en contra de lo que se podía esperar no tratarán el punto de vista del héroe. Según Samia "lo que vamos a contar es la historia de los demonios: Diablo, Baal y Mephisto. Queremos contextualizar Diablo y dar carácter a los Prime Evils –término intraducible que evoca el mayor mal existente; es decir, Diablo y compañía (n.del r.)–. Dejar que el jugador los vea y los conozca antes de matarlos". Se salvan así las dificultades que implica construir una historia en la que hay cinco protagonistas y el jugador sólo se hace cargo de uno de ellos, concentrándose en lo que consideran el argumento principal de Diablo II.

Por tanto, el resultado final será una nueva aproximación al mundo de Diablo. Matt nos explica como se desarrolla el proceso: "comienza con la historia. Nos juntamos con la gente que lo está haciendo –en este caso, Blizzard North–, hablamos acerca de lo que queremos contar y lo escribimos como un guión cinematográfico. Después, basándonos en él, escribimos el "storyboard" y lo confeccionamos. Se estudia y si algo no funciona hacemos los cambios necesarios. Cuando estamos satisfechos con él, lo escaneamos y creamos un AVI... Es lo que llamamos un animático. Lo hacemos para tener una idea del ritmo, cuanto durará cada plano, etc. Nos sentamos y lo afinamos tanto como podemos con la ayuda de los dibujos. Entonces, empezamos a





Blizzard ha realizado algo fuera de lo común con los cerca de 25 minutos de secuencias cinemáticas que contendrá Diablo II

preparar los planos. Y cuando comenzamos a tenerlos en una forma que podemos animarlos –perdón, renderizarlos–, escalonadamente, de forma progresiva van siendo insertados sobre el animático y se hacen los cambios correspondientes. Conforme se realizan los planos, se sigue el proceso. Finalmente, lo que sucede es que los planos temporales van desapareciendo y quedan los finales. Es un proceso constante donde pones algo, lo miras y piensas si necesita algún cambio. Lo haces, vuelves a insertarlo y lo miras otra vez, "vale, el plano es bueno, hecho".Y al final, tienes todas las imágenes en su sitio".

OPORTUNIDAD DE TRABAJO

¡ALÍSTATE AHORA!

¡La Orden del Nuevo Amanecer te necesita!
No se requieren habilidades para recolectar recursos o construir unidades.
Será necesaria una fuerte capacidad analítica.

(Se ruega se abstengan estúpidos y cobardes)

www.gc-newdawn.com

OPORTUNIDAD DE TRABAJO

¡ALÍSTATE AHORA!

¡La Corporación Crayven te necesita!
No se requieren habilidades para recolectar recursos o construir unidades. Será necesaria una amplia experiencia en el uso de explosivos.
(Se ruega se abstengan nenazas e intelectuales)

www.gc-crayven.com

¡CONÉCTATE!
¡JUEGA!
Y GANA ESTE COCHE

1er Campeonato Clio de Starcraf

Conéctate a partir del día 8 de mayo a:
www.gamespot-es.com • www.msnconfederacion.com

GAMESPOT España

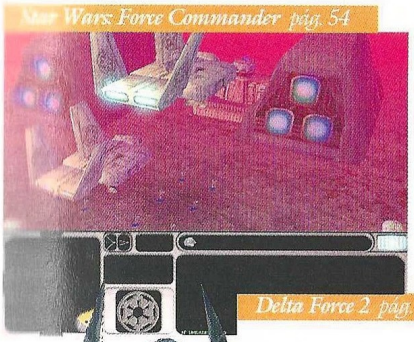
msn Confederación

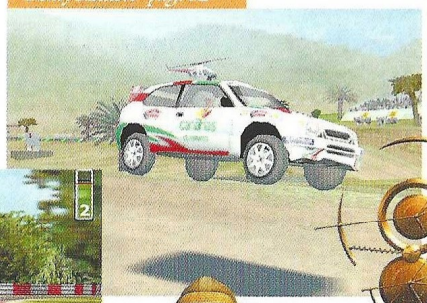
RENAULT

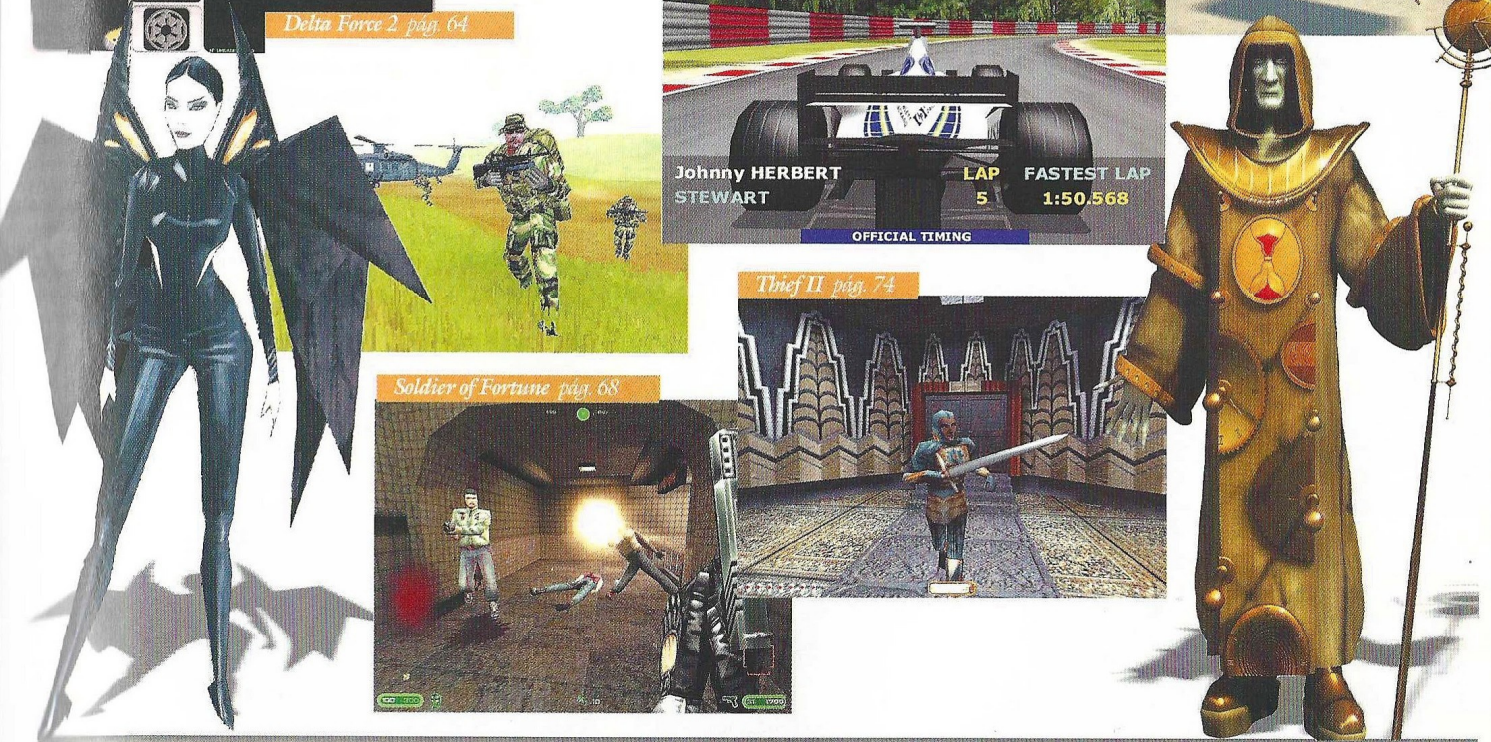
ZD Esp

Reviews

40 ..... Aventura/Rol
48 ..... Estrategia
60 ..... Acción
80 ..... Deportes
82 ..... Simulación







Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.
Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Diario de un viajero temporal

Time Machine

Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo

Mucho tiempo ha sido el que ha estado en desarrollo este juego, basado en la obra literaria de Herbert George Wells. Ahora podremos experimentar que es lo que sentiríamos realmente si acabásemos en un mundo tan extraño como el que aparece en el juego.

El viaje en el tiempo es algo con lo que el hombre siempre ha soñado y sigue soñando. En cierto modo, ¿a quién no le gustaría saber cómo será el futuro?, o por el contrario, ¿tener la oportunidad de volver a vivir algo por lo que ya hemos pasado con anterioridad?. A la mayoría de las personas les encantaría, aunque hoy por hoy, y seguramente por muchísimo tiempo, es imposible. El tiempo, a excepción del presente, permanece eternamente, aunque hay muchas otras tesis filosóficas que dicen lo contrario, pero no son más que eso, simples tesis.

Aunque el viaje en el tiempo ha perdido algo de su atractivo con el paso de los años –no para todo el mundo– las obras literarias, como la de Wells, así como infinidad de películas, permanecen inalterables en la mente de las personas, debido a la gran imaginación de sus autores, a pesar de que alguna de ellas puede resultar demasiado infantil. Los exóticos mundos a los que nos han trasladado estos fantásticos relatos son inimaginables, ya que, como en el caso que nos ocupa, nos transportaremos al lejanísimo año 800.000 D.C., por lo que el argumento supera con creces a la ciencia-ficción más actual y radical, a pesar de tener ya bastantes años a sus espaldas.

La fantasía elevada al cuadrado

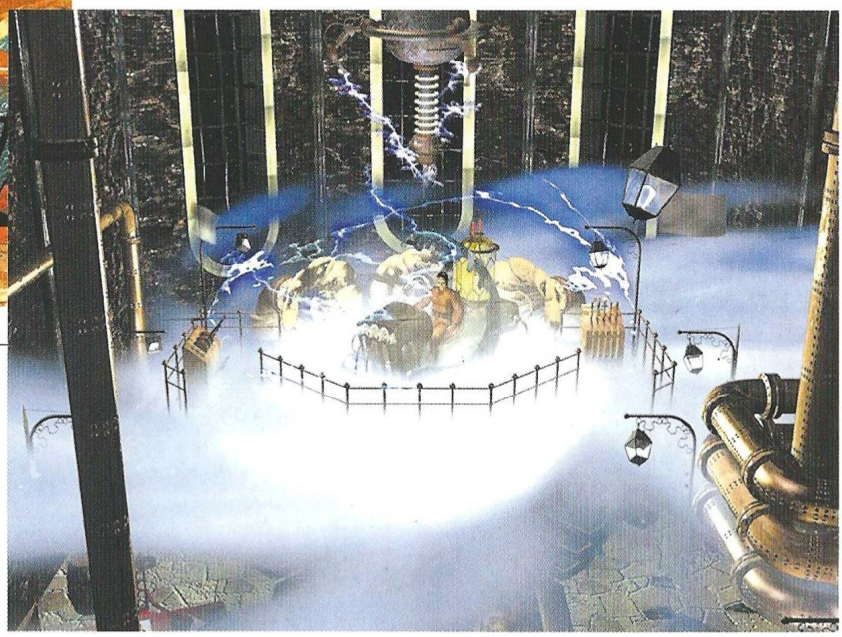
La secuencia de introducción de La Máquina del Tiempo nos narrará, de un modo breve pero conciso, el porqué de tan fantástico viaje. Como en el libro, corre el año 1.891 en Londres, y el propio Wells es el protagonista de la aventura. Su fascinación por el futuro le hace construir una máquina del tiempo para visitar otras épocas y, lógicamente, ser el creador de uno de los mayores inventos del siglo XIX.

Todo marcha viento en popa; la máquina está terminada y él se ha preparado para todo aquello que va a ver y que desconoce por completo. Tranquilamente pero a la vez excitado por la emoción, Wells se introduce en su creación y la pone en marcha. De repente entra en una especie de torbellino de color azulado, el contador de años de la máquina parece volverse loco, hay unos momentos de incertidumbre y no sabe lo que le puede suceder, pero continúa concentrado y esperando el momento cumbre.

Tras varios vaivenes más, una luz se percibe en el fondo del torbellino temporal. Sin apenas darse cuenta, su viaje ha finalizado, pero por alguna extraña razón, la máquina estalla y solamente queda una especie de caracola cristalina, que por supuesto habrá que recoger.

El lugar en el que se halla es muy extraño, y recuerda, en cierto modo, a la antiquísima civilización egipcia. No hay vehículos, a excepción de unos enormes animales que parecen un híbrido entre un camello y un canguro, y las personas van provistas de largas túnicas. Las viviendas también tienen un aspecto antiguo y desfasado, pero afortunadamente, los ciudadanos hablan en nuestro idioma, aunque apenas nos harán caso. Nuestro primer encuentro tendrá lugar con un muchacho, al que intentaremos sacar toda la información posible. Muchos de los habitantes carecen de nombre, y se encasillan en un determinado grupo según la edad que tengan: niños, adultos y ancianos. El ciclo es continuo, de modo que las

Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, CD-ROM 8x, Aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware



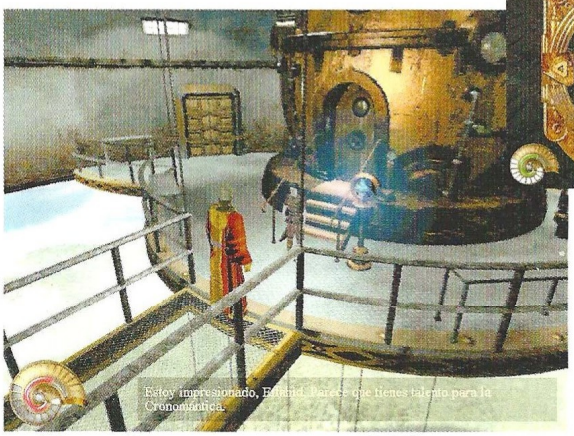
personas no sufren una muerte material, sino que se renuevan de un modo constante. Es algo complicado pero de fácil comprensión cuando se juega.

Por la información que hemos obtenido tras preguntar a los viandantes, en la ciudad tiene lugar un fenómeno muy extraño, que consiste en una ola que borra los recuerdos a las personas a la vez que los transforma, es decir, a alguien que es un niño lo transforma en un anciano, y así sucesivamente.

Nosotros, en el momento de "aterrizar" en ese año, somos un adulto, por lo que en la ola venidera nos transformaremos en un niño, algo no demasiado importante, lo malo es que lleguemos a perder nuestros recuerdos, como si de una nueva vida se tratase. Si eso llegase a suceder, quedaríamos atrapados en ese lugar para siempre.

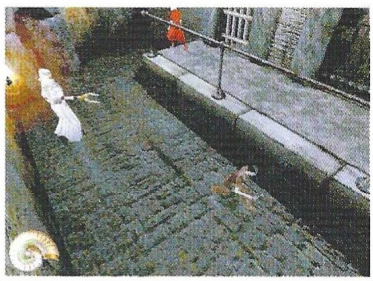
Una aventura distinta

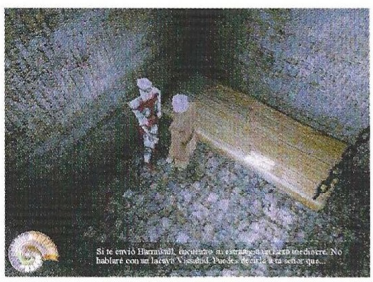
Como todos sabéis, Cryo es una de las compañías que más aventuras nos ofrecen cada año. Juegos como Atlantis I y II o Aztecas, han maravillado a cientos y cientos de jugadores, a pesar del nivel de dificultad del que hacían gala. En estas aventuras había que resolver una gran cantidad de puzzles, así como hablar con mu-



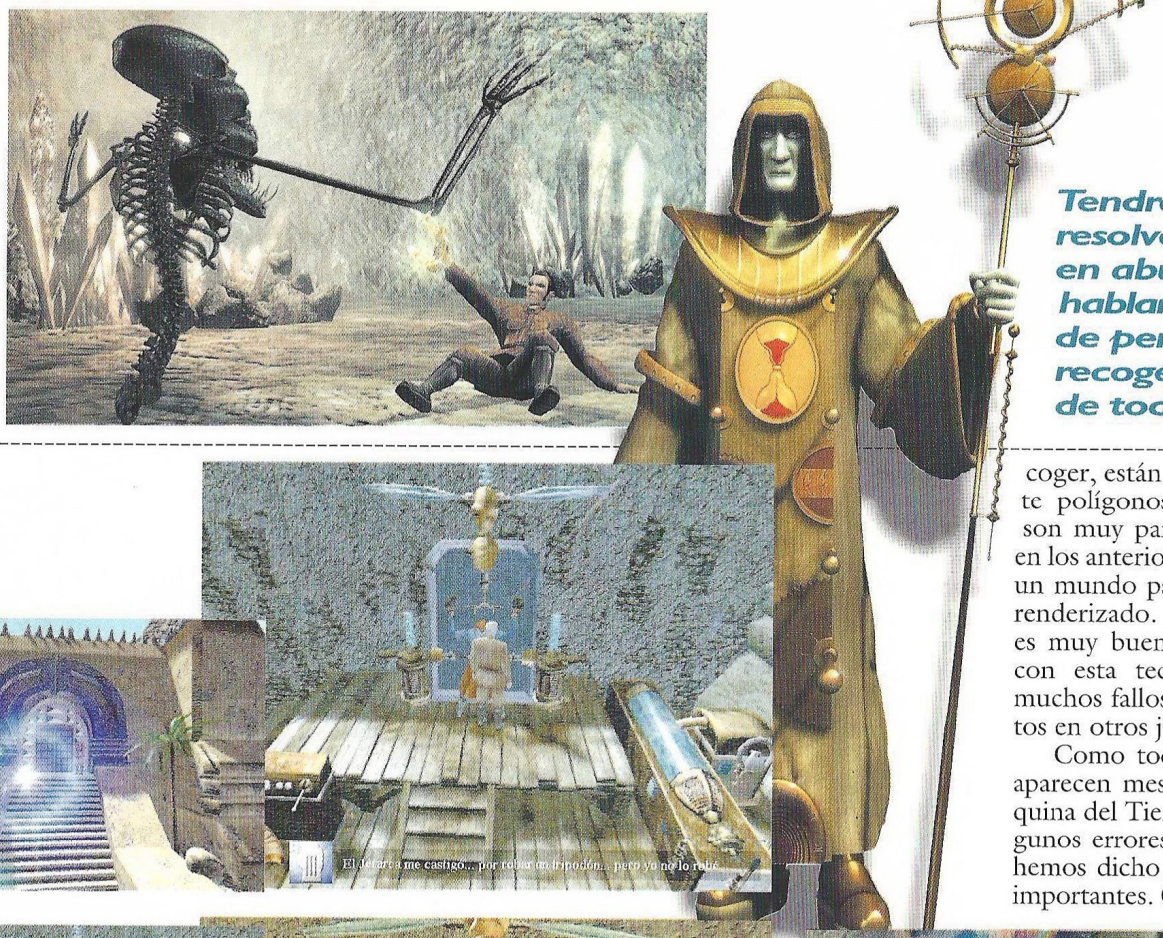
Como en el libro, corre el año 1.891 en Londres, y el propio Wells es el protagonista de la aventura

De un modo inevitable la misteriosa ola nos atrapa, y efectivamente nos transformamos en un niño, pero casualmente no perdemos ni uno solo de nuestros recuerdos, por lo que podremos proseguir nuestra ansiada búsqueda de algo que nos ayude a volver.

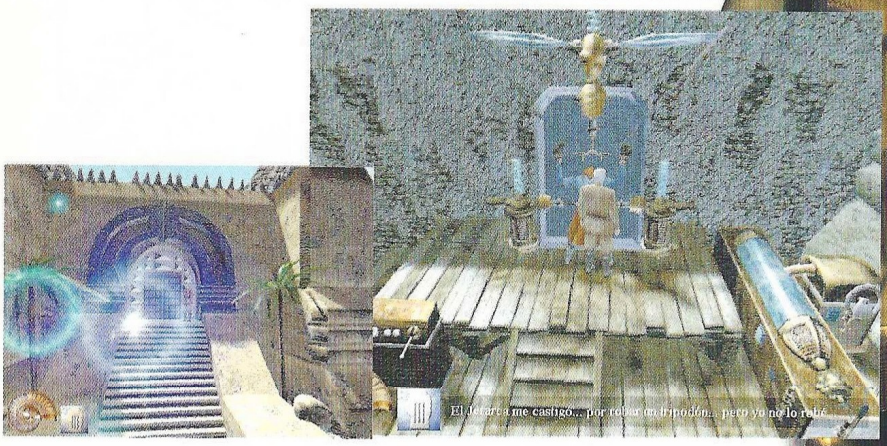


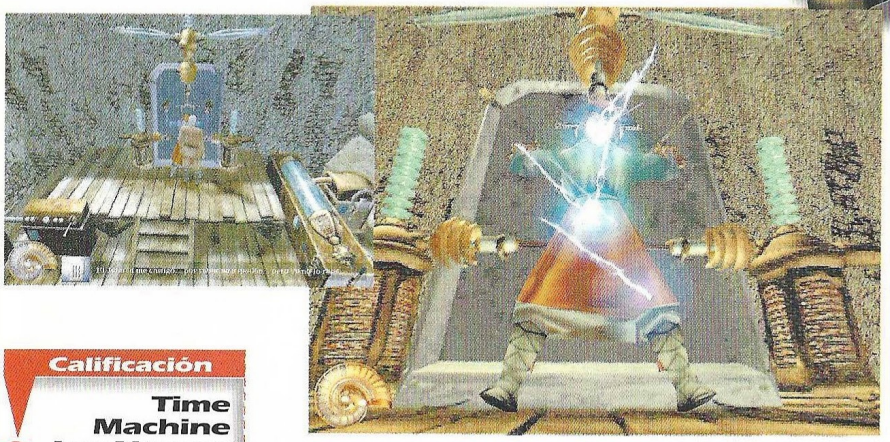


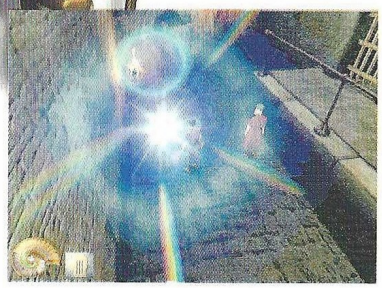
Time Machine: Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo



Tendremos que resolver puzzles en abundancia, hablar con cientos de personas y recoger objetos de todo tipo







chas personas para poder seguir avanzando. La perspectiva en primera persona es algo que también ha caracterizado siempre a estos juegos, por lo que mucha gente encontrará cambios sustanciales en La Máquina del Tiempo.

En esta ocasión se ha optado por una perspectiva en tercera persona, muy recurrida últimamente, aunque este cambio no debe llevar a nadie a equívocos, ya que el sistema de juego es exactamente igual de envolvente que en los demás juegos de la compañía.

Tendremos que resolver puzzles en abundancia, hablar con cientos de personas y recoger objetos de todo tipo, para posteriormente utilizarlos donde proceda.

El Engine que Cryo ha empleado en la programación de La Máquina del Tiempo es bastante bueno, si bien cuenta con algunos fallos que apenas enturbian el trabajo final. El nombre que recibe esta técnica es Warp Technology, que consiste en representar un mundo 3D falso, por así decirlo. Tan sólo los personajes y algunos elementos, como los que podemos coger, están realizados mediante polígonos, y los escenarios son muy parecidos a los vistos en los anteriores juegos de Cryo; un mundo pseudo 3D que está renderizado. El resultado final es muy bueno, además de que con esta tecnología se evitan muchos fallos de "clipping" vistos en otros juegos.

Como todos los juegos que aparecen mes tras mes, La Máquina del Tiempo cuenta con algunos errores, aunque como ya hemos dicho no son demasiado importantes. Quizás el más grave de todos es la interacción de nuestro personaje con los objetos que recogemos, así como con las puertas y otros elementos. En ocasiones también nos será muy difícil hablar con un personaje en concreto, porque no paran de moverse y a veces no reaccionan a tiempo. La dificultad del juego también es notablemente elevada, como ya nos tiene acostumbrados los señores de Cryo, y algunos puzzles nos costarán más de un disgusto a la hora de resolverlos.

Por lo demás nos encontramos con una aventura muy buena, que hará que nos introduzcamos completamente en el papel de nuestro personaje. Una gran elección para los amantes de este tipo de juegos.

El truco es...

Procura hablar varias veces con todas la personas que encuentres, te darán pistas importantes e incluso objetos fundamentales para llevar a buen puerto la aventura. Sé un buen observador, ya que los elementos que podemos coger están muy bien integrados en el escenario

Calificación

Time Machine Las Nuevas Aventuras de la Máquina del Tiempo

Pros: Una aventura que, una vez controlamos todos los elementos y a nuestro personaje, nos engancha de un modo irremisible. Está traducida al castellano en su totalidad, y la calidad del doblaje es muy buena.
Contras: Algunas acciones nos costarán un tiempo realizarlas del modo correcto. Lo complicado de algunas situaciones. El parecido de este juego con Outcast, de Infogrames, resulta en muchos momentos más que evidente ¿casualidad?

Serás la última cosa que pase por la cabeza de tu enemigo

70 TONELADAS de DESTRUCCIÓN

ARMORED FIST 3®

Pulsa VOICE-OVER-NET™ para hablar, coordina las batallas de tanques durante las partidas multijugador [más de 32 jugadores] vía NovaWorld™.

Elige entre combate, juego en equipo, captura de bandera o misiones cooperativas.

EL DEFINITIVO SIMULADOR M1A2® ABRAMS®

¡Nunca una guerra on-line ha sido tan real!

Seis campañas globales con 50 nuevas misiones.

Campos de batalla muy detallados, incluyendo infantería, artillería, helicópteros, estructuras aplastables e increíbles huellas.

Controles interiores interactivos.

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

© 1999 NovaLogic, Inc. Armored Fist, M1A2, Abrams, Voxel Space, NovaLogic and the NovaLogic logo are registered trademarks and Voice-Over-Net, NovaWorld, the NovaWorld logo and NovaLogic – The Art of War are trademarks of NovaLogic, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

Friendware

www.friendware-europe.com

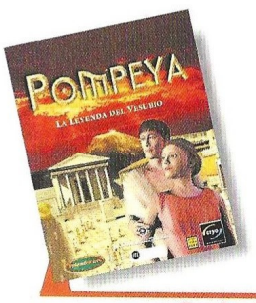
Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

NOVAWORLD™

Son cuatro días...

Pompeya: La Leyenda del Vesubio

Pompeya es la primera parte de una trilogía: la que muestra los avatares del protagonista, Adrian, por recuperar a su mujer, que ha sido secuestrada. Para ello tendrá que buscarla a través del tiempo en las tres diferentes reencarnaciones que ella tuvo. La primera será la de una ciudadana romana que vive en Pompeya, y deberá rescatarla antes que el Vesubio entre en erupción: quedan tan sólo cuatro días para ello.



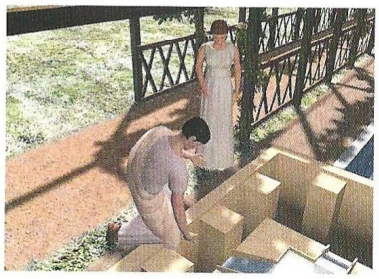
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, 8Mb de disco duro libres, Windows 95/98/NT, tarjetas de vídeo y de sonido compatibles con DirectX 6, ratón., CD-ROM 8x
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo/Arxel Tribe
Distribuidor: Friendware

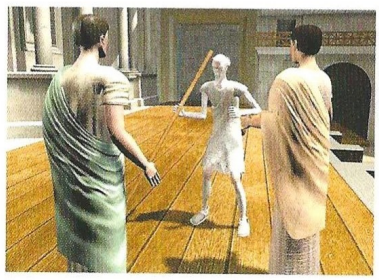
Es uno de los primeros títulos producidos bajo los auspicios de la nueva etapa que Cryo afronta con visión de futuro al comienzo del nuevo milenio. Dentro de su línea de producción de juegos históricos, Pompeya aparece como la primera posibilidad de reconstruir no sólo una ciudad, sino toda una cultura que desapareció hace casi 2000 años bajo la lava de un volcán. Para quienes se tengan por personas interesadas en la antigüedad, y siempre que hablamos de la editora francesa, tenemos que resaltar la importancia de la gran base documental que acompaña el juego, y que viene siendo tradicional en los productos que Cryo desarrolla con estas características.

Inmersa en un potente aura de aventura gráfica, Pompeya se desmarca de sus predecesoras, pero al mismo tiempo ha sabido conservar la esencia que hace inconfundible un producto de sus características, no defraudando a los amantes del género y consiguiendo sorprender a los neofitos. Y es que poder recorrer las antiguas calles de la ciudad rebosando vida, resucitando el esplendor con que brillaron sus monumentos antes de la terrible catástrofe, al mismo tiempo que piensas en su inminente e inevitable destrucción, es una situación que realmente casi raya la locura.

Sophia

Es el nombre de la mujer que buscas con desesperación por toda la ciudad: la primera encarnación de tu esposa. La diosa Ishtar, aquella a quien invocaste para que te ofreciera la posibilidad de recuperar a tu mujer, te informará en cuanto aparezcas en el patio de la villa romana, que sólo quedan cuatro días para que el Vesubio entre en erupción y asole las ciudades de Herculano y Pompeya. Antes que eso ocurra deberás rescatar a tu mujer, pero esta empresa no será tan fácil como piensas, porque ella no te conoce y tendrás que seducirla y, después, convencerla para que abandone la ciudad. Eres el único que conoce el fatal destino de la próspera urbe.

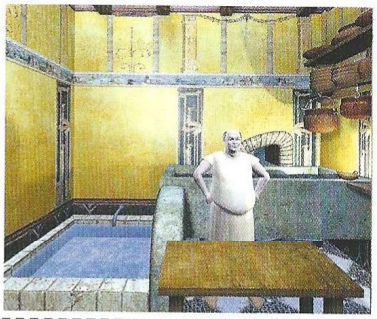


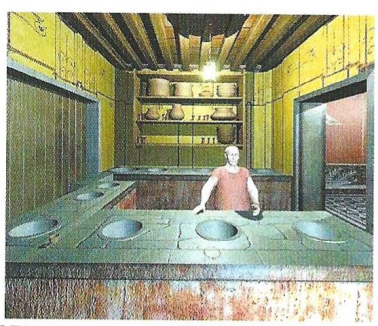


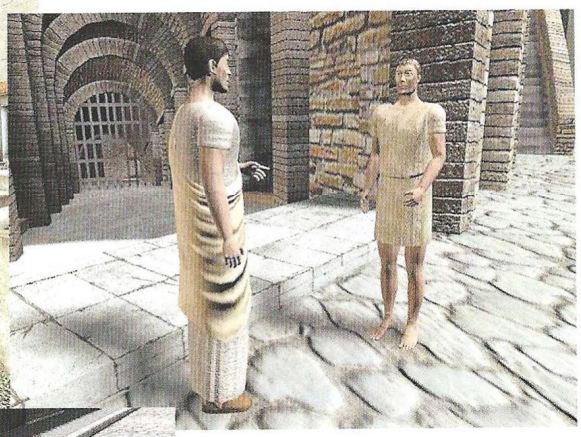
La arriesgada propuesta que Cryo ofrece al jugador en este reto, supone un soplo de aire fresco para las manidas aventuras gráfico-históricas que viene produciendo la compañía. A diferencia de lo que esperábamos –otro Versalles, otro China...–, Pompeya se aparece ante los ojos del jugador como un lugar más vivo que aquellos en donde se vienen desarrollando las aventuras gráficas de corte similar que le precedieron. La interactividad con los elementos del drama es mayor, la diplomacia te hará salir airoso de complicadas situaciones, y los típicos puzzles que aparecen en la partida, se ven enriquecidos con las conversaciones de algunos de los personajes involucrados en la escena, que no dejarán al azar la resolución de estos misterios.

Enriquecedor

Durante el desarrollo del juego, podrás observar las costumbres romanas, conocerás las entrañas del poder político, los juegos, te codearás con representantes de todos los estamentos sociales de la ciudad y hasta podrás pasear por ella, disfrutando de una reconstrucción rigurosa de sus calles y monumentos, su casas, muebles, frescos, lámparas y hasta ropajes de los ciudadanos. Y es que en la representación gráfica





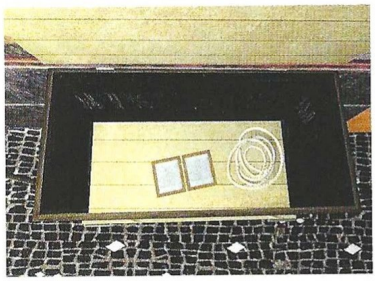


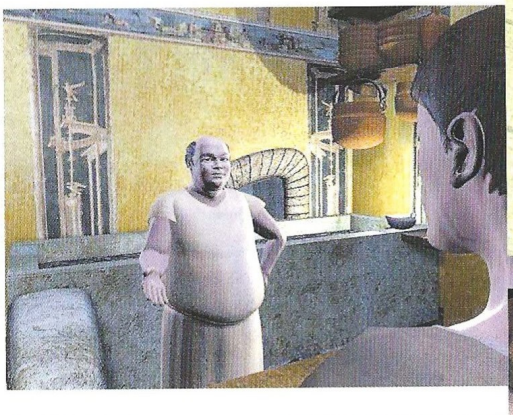
Sólo quedan cuatro días para que el Vesubio entre en erupción y asole las ciudades de Herculano y Pompeya

de la ciudad han intervenido tantos estudiosos que su fidelidad histórica apenas tiene tacha: especialistas de la época, arqueólogos, investigadores y arquitectos franceses; hasta la mismísima subintendencia arqueóloga de Pompeya ha colaborado en la producción del juego. Una perla capaz de trasladar no sólo a Adrian, sino también a nosotros mismos hasta el día 20 de agosto del año 74.

El juego está íntegramente en castellano y se desarrollará a través de un entorno tridimensional de increíble belleza: la ciudad de Pompeya en todo su esplendor. Nosotros, en la piel del protagonista, seremos guiados de un lugar a otro gracias al sistema de avance a través de nodos tan característicos de las aventuras gráficas de Cryo: caminas hacia el lugar deseado un tramo en la escena, y te detienes en un punto predeterminado cuyos alrededores puedes explorar en 360º sin moverte del sitio.

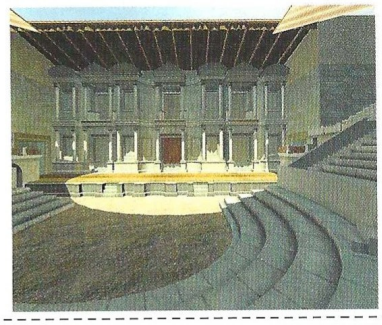
En definitiva, una delicia que comienza la trilogía que próximamente tendrá su continuación en Jerusalém –hacia finales de año–. No te entretengas mucho tan cerca de la fragua de Vulcano: recuerda en todo momento que tienes los días contados…

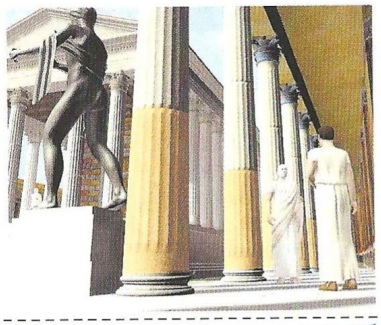




El truco es...

Cuando vayas por la calle, encontrarás dos hombres discutiendo porque uno de ellos ha colapsado la calle con su carreta. El otro intenta vender sus verduras en el mercado y no llegará a tiempo. Tan sólo tienes que quitarle a uno la vara, ponerla sobre el cabezal de asno, usar la cuerda que cogiste del baúl y atar en un extremo una lechuga. El asno intentará comerla y se moverá.





Calificación

Pompeya: La Leyenda del Vesubio

Pros: Entornos con más vida. Animación de los personajes realista y muy fluida. Banda sonora espectacular. Ha sido íntegramente traducido al castellano.

Contras: Sigue siendo el mismo concepto de juego histórico que los vistos hasta ahora. Las transiciones entre escena y escena e incluso los avances dentro de una misma, son bruscos.

Infierno mutante

Gorky 17

Una réplica de una ciudad americana creada para entrenar espías en Rusia, es destruida. La OTAN no da crédito a las explicaciones de las autoridades rusas y manda un equipo de investigación que desaparece misteriosamente. Ahora, el grupo Dos, intentará seguir la misión y averiguar el misterio rescatando a los supervivientes.

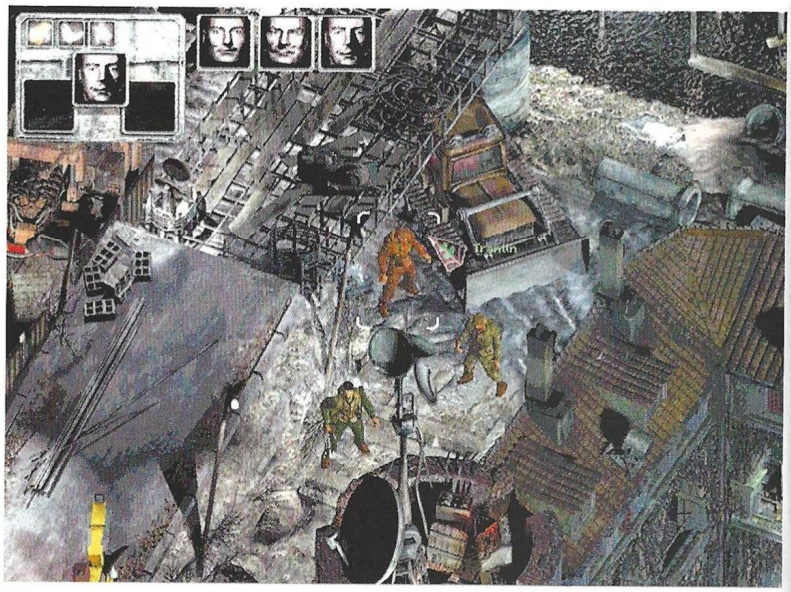
Un canadiense, un polaco y un francés serán los héroes encargados de protagonizar esta historia de hombres y monstruos, que nada tiene que ver con ninguna mitología salvo la que pueda dar lugar la guerra fría. A lo largo de nuestras andanzas por Lubin, ciudad polaca semejante a Gorky 17, iremos desentrañando el hilo de una historia que viene de muy atrás. Nuestros tres héroes habrán de desentrañar el misterio que rodea a esta ciudad y recuperar cuatro discos de información vital, al mismo tiempo que localizar y rescatar al Grupo Uno.

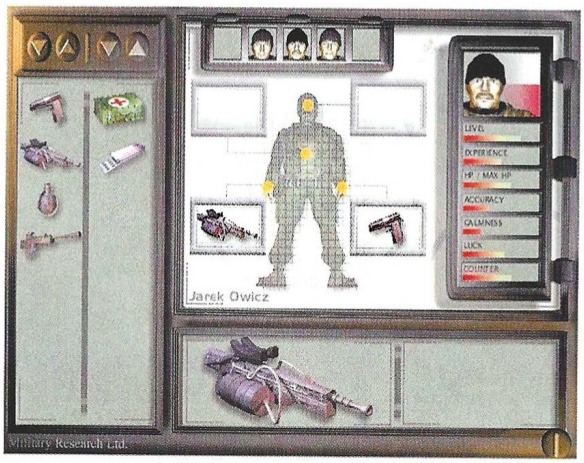
¿Estrategia o rol?

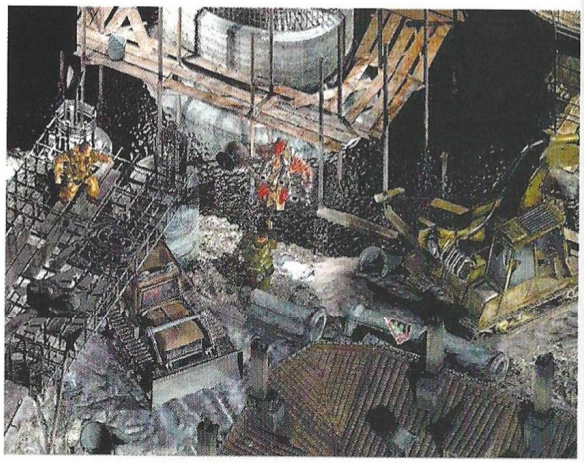
Tenemos ante nosotros un juego que mezcla elementos de estrategia al estar basado a turnos y utilizar las tácticas más comunes de combate, a su vez, el guión de la historia y su desarrollo de la aventura le confieren un marcado aspecto de rol. El juego posee dos modos muy diferenciados de acción, como son el modo aventura, donde vamos descubriendo el hilo argumental de la historia y recogiendo pistas y objetos que serán fundamentales a la hora de desentrañar el misterio que nos rodea y donde interactuamos con todo el entorno gráfico, y a su vez tenemos el segundo modo, el de combate, donde un espacio más pequeño de ese entorno se agranda para desarrollar una zona de lucha, donde por turnos combatiremos contra las hostiles criaturas que pueblan el universo de Gorky 17.

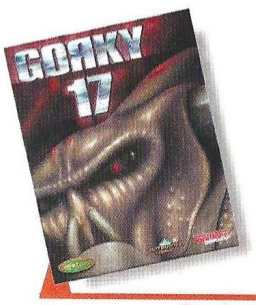
Entorno 3D

El programa contiene una interacción real con un mundo perfectamente construido en un entorno 3D. Tanto las criaturas como nuestros personajes se encuentran renderizadas y podremos observar todo lujo de detalles como sombras, texturas y luces moviéndose a tiempo real. Podemos controlar también los ángulos de visión y obtener la

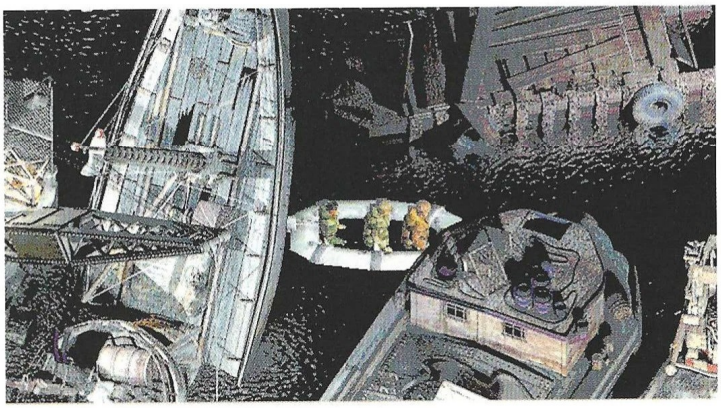








Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 200Mhz MMX, 32 MB RAM, CD ROM 4x, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Metropolis Software House
Distribuidor: Friendware

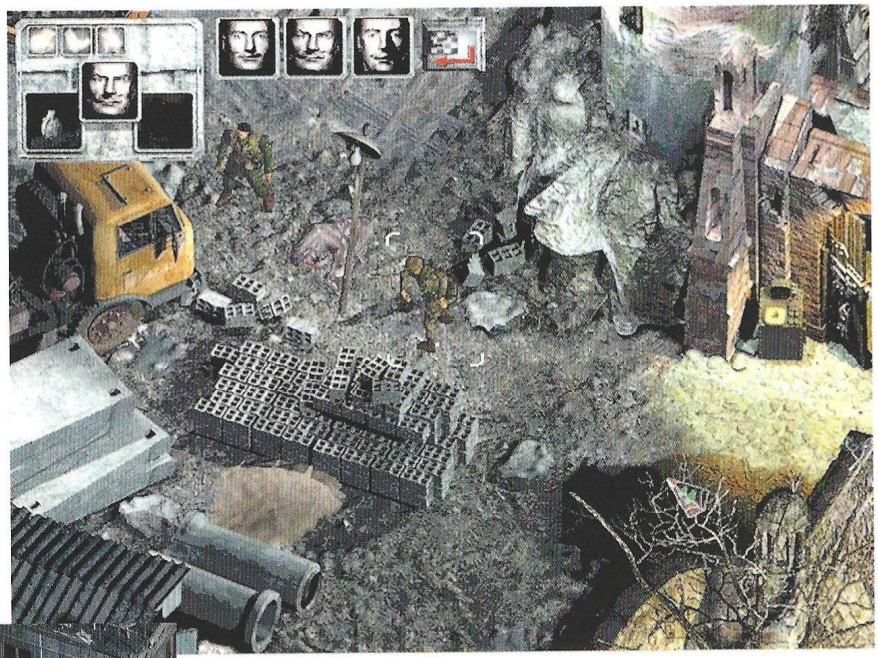


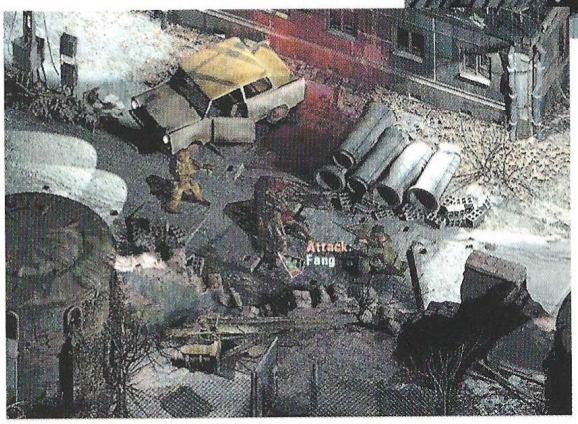
Un juego que combina con elegancia la perfecta mixtura de la aventura, la estrategia y buenos elementos de un juego de rol

mejor perspectiva de la aventura, gracias a la opción de ajuste de cámara y al zoom automático que ayuda al jugador a que no pierda detalle de los objetos a su alrededor. Gráficamente el juego está bastante logrado y es difícil perderse gracias a la gran cantidad de ayuda en forma de inventario y opciones que poseemos. Las capacidades de nuestros personajes, su salud, armas, municiones y objetos recogidos son visibles en la pantalla de inventario, fácilmente accesible. En muchas ocasiones deberemos usar todas las habilidades de nuestros hombres, empujando objetos, intercambiando utensilios o curando tanto a nuestros hombres como a otros personajes que encontraremos por el camino. La lista de armas a emplear es bastante extensa, e incluyen desde bates de béisbol a cocteles molotov, pasando por cuchillos y toda clase de artefactos imaginables hasta llegar a los Blásters de energía. Os podemos asegurar que hará falta eso y mucho más para poder salvar el pellejo en esta peligrosa aventura.

Salir del infierno

Ese es realmente nuestro objetivo final, puesto que Gorky 17 es el infierno de la desesperación.

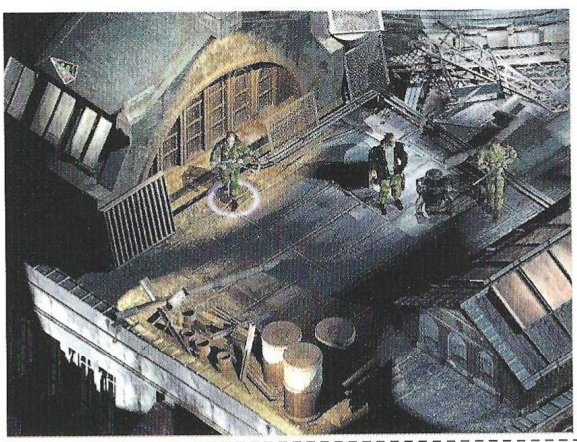




Un peligroso lugar donde deberemos de emplear todas las posibilidades y las habilidades de nuestros hombres si queremos poder salir con vida de allí. Y lo haremos, a buen seguro que lo haremos, disfrutando mientras tanto de un juego que combina con elegancia la perfecta mixtura de la aventura, la estrategia y buenos elementos de un juego de rol. Un programa que conseguirá agradar por su sencilla interfaz de manejo y su claridad a cualquier aficionado a los juegos con buenas dosis de misterio y emoción. Por si fuera poco, está totalmente traducido al castellano... la guinda del pastel.

El truco es...

Mantén tierra de por medio. La distancia es tu mejor arma. Cuando estés rodeado, coloca a tus hombres en posición de defensa y de cara a la amenaza más próxima. Economiza la munición y apunta a las zonas más débiles. Es mejor rematar a un monstruo que dispersar el fuego entre varios.



Calificación

Gorky17

Pros: Una historia bastante interesante y muy bien construida. Excelentes gráficos y acción a raudales. Diferentes tipos de enemigos y una buena inteligencia artificial, que pondrá en apuros a jugadores experimentados. Diálogos y subtítulos completamente traducidos al castellano.

Contras: A veces el modo de combate es demasiado cuadriculado, mostrando una excesiva linealidad en las acciones de combate y disparo. En ocasiones es difícil apreciar el correcto ángulo de disparo y el alcance. La dificultad es, en ocasiones, bastante elevada.

La Nueva Generación

Star Trek Armada

Por fin un juego basado en la licencia de Star Trek: La Nueva Generación, está a la altura del universo creado por Rodenberry. Los aficionados pueden estar de enhorabuena: la Federación, los Klingon y los Romulanos, se enfrentan al retorno de los Borg.

Parecía que no iba a ocurrir nunca, pero finalmente alguien ha hecho un buen juego de Star Trek, que quizá deja mejor sabor de boca al recordar la pobreza de los títulos anteriores licenciados de las series clásica, La Nueva Generación y Espacio Profundo 9. Por fin se ha abierto la nueva generación de juegos de Star Trek.

Armada no es el primer juego de estrategia en tiempo real ambientado en este universo, pero sí el primero en ajustarse medianamente a los cánones convencionales del género sin pretender inventar nada nuevo. Está estructurado en cuatro campañas lineales cuyas misiones son de dificultad creciente, alternando cada una de las cuatro razas en orden hasta llegar a un escenario final donde se desvela el desenlace del argumento. El guión se plasma mediante animaciones 2D entre misiones, secuencias que cuentan con las voces originales de Picard (Patrick Stewart) y Worf (Michael Dorn). La opción multijugador permite participar según los sistemas de conexión habituales, si bien es algo pobre en cuanto a modalidades, aún permitiendo alterar numerosos parámetros de juego.

Geografía espacial

Como casi todos los juegos del género, Armada se cimienta sobre la explotación de recursos; en este caso el dilithium, disponible en cantidades variables almacenadas en esferas inmóviles situadas en diversos puntos del espacio. Éste es permanente escenario de juego, aunque ello no significa que sólo haya una extensa planicie negra salpicada por puntos blancos. El problema de concepto visual se ha resuelto con brillantez dotando la inmensidad espacial con nubes gaseosas, gigantescos planetas en rotación, agujeros de gusano, densos cinturones de asteroides y toda suerte de "accidentes geográficos" espaciales. Todo ello en una sorprendente variedad de colores y formas no discordantes que logran conferir la apariencia de terreno a algo que no lo es en realidad.

Además estos elementos del escenario forman parte

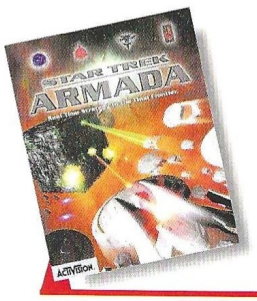
activa del juego, pues las nubes gaseosas afectan de diferentes maneras a las naves según su naturaleza, los agujeros de gusano permiten transportar flotas enteras de un punto del mapa a otro, y los cinturones de asteroides constituyen una barrera natural idónea para amurallar bases espaciales. Esto constituye una de las licencias artísticas que se han tomado para hacer el juego, ya que es obvio que una barrera de rocas flotando en el espacio se podría sortear de múltiples formas, pero nadie espera un realismo absoluto.

"Bean me up"

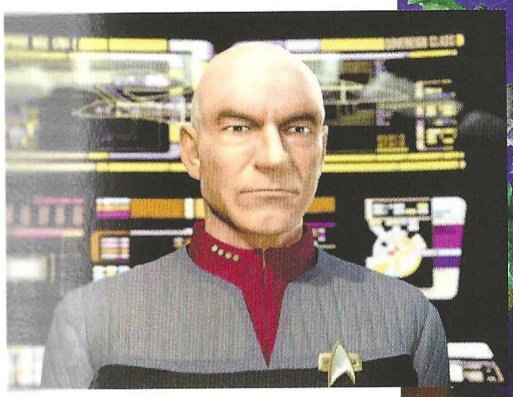
El juego en sí no difiere mucho de otros: hay que construir bases, naves de carga y combate, investigar avances, mantener unos niveles de tripulación para controlarlo todo, y derrotar al enemigo. Sin embargo sí hay ciertas peculiaridades en todo esto que merecen ser mencionadas. Una de ellas es que aunque las naves de las cuatro razas se equiparan una a una, todas poseen una habilidad única que las hace distintas de las enemigas. Otra es que se puede teletransportar tripulación entre naves y estaciones, de forma que es posible recuperar naves abandonadas e incluso capturar las enemigas una vez debilitados sus escudos.

No hay demasiadas estructuras que construir –al igual que sucede con las naves–, pero su reducido número es de agradecer teniendo en cuenta que en el modo multijugador existe la posibilidad de controlar a las cuatro razas al mismo tiempo, y que cada una tuviese 20 ó 30 unidades y estructuras sería una locura.

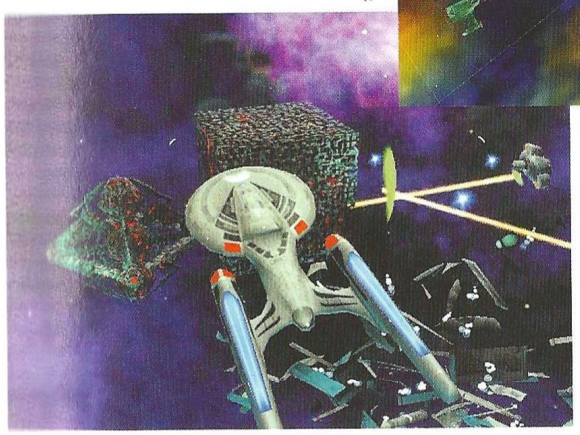
El desarrollo y objetivo de las misiones están muy bien diseñados para ofrecer variedad y no aburrir proponiendo lo de siempre, aunque también es cierto que la dificultad creciente no está demasiado bien equili-

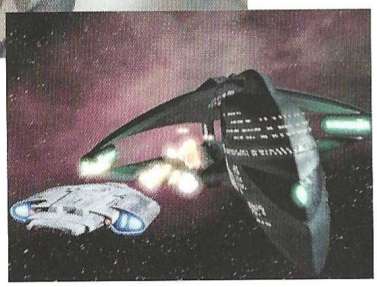


Precio: 7.995
Requerimientos : Pentium 200 MHz (266 MHz sin aceleradora 3D), 32 MB de RAM, 685 MB libres en disco duro, aceleradora 3D, CD-ROM 8x, ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



El guión se plasma mediante animaciones 2D entre misiones, secuencias que cuentan con las voces originales de Picard y Worf





brada: hay misiones que resultan excesivamente difíciles mientras que las posteriores son mucho más sencillas. Todas tienen el mismo tipo de vista y escenario: una perspectiva cónica con retícula oculta con una densa niebla de guerra.

La combinación de gráficos 2D y 3D de Armada es única y obtiene unos resultados espectaculares. Las naves se mueven igual que en la serie y las películas, y su aspecto externo es impecable. Los efectos visuales de los disparos disipándose en los escudos de protección, los agujeros de gusano abriéndose para engullir o escupir flotillas, los veloces giros de los pájaros de presa klingon y las ráfagas de fáser del Enterprise, están reproducidos con absoluta fidelidad. Sin embargo, esta misma combinación de sistemas gráficos es también susceptible de crear problemas con determinadas tarjetas gráficas, tal y como advierte la documentación del juego, y la única solución para ellos cuando surgen es cambiar de tarjeta, pues no hay parches y drivers actualizados que valgan.

A pesar de esto último, y que Armada está totalmente en inglés, el juego sigue siendo fantástico, y sin duda el mejor creado hasta la fecha dentro del universo Star Trek. Aunque no difiere demasiado del patrón por el que están cortados la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, Armada combina los elementos de siempre y los suyos propios de tal forma que el resultado es muy atractivo.

El truco es...

Siempre que puedas, construye tu estación espacial cerca de un planeta. Con ello conseguirás aumentar la velocidad de suministro de tripulantes. Crea varios extractores de dilithium para conseguir recursos más rápidamente. Protege tus estructuras con torteas y similares, y cuando haya un agujero de gusano cerca, rodéalo con todas las defensas que puedas.

Calificación

Star Trek Armada

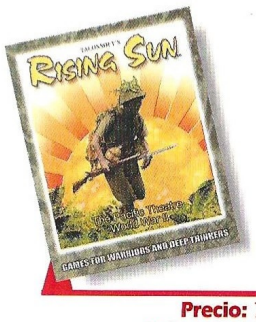
Pros: Armada es el primer juego de Star Trek que resulta espectacularmente atractivo y ofrece toda la adicción de la estrategia en tiempo real. Visualmente es impresionante, y reproduce con gran fidelidad las naves de La Nueva Generación.

Contras: Está totalmente en inglés, y el engine que combina gráficos 2D y 3D puede provocar problemas técnicos con algunas tarjetas gráficas bastante comunes.

Infierno en el Pacífico

Rising Sun

Tras la irresistible escalada bélica iniciada por el Japón, los aliados decidieron intervenir activamente en el Pacífico y frenar el imparable avance japonés. Para ello, debieron combatir en su territorio, la jungla. Un infierno de calor y humedad donde más de la cuarta parte de los hombres no murieron por la guerra, sino por la dureza del medio.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 16
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

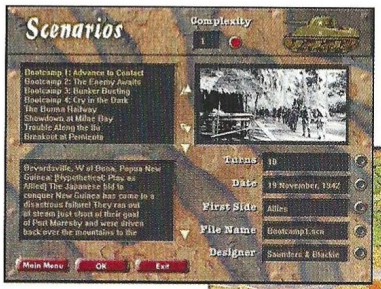
Parece que últimamente Talonsoft está a la cabeza de la producción de buenos juegos de estrategia. Como podemos ver, sigue apostando por un género que está basado en la turnicidad, dejando a un lado la actual tendencia derivada hacia la estrategia en tiempo real. En este caso, nos situamos en pleno Pacífico y con un ejército Imperial japonés muy crecido, tanto por la fuerte disciplina, como por su elevada moral, gracias a sus ideas y sobre todo, a una campaña militar impoluta, que hicieron de las fuerzas del Sol naciente, el ejército más poderoso del Pacífico.

Mecanismo de juego

Como hemos mencionado antes, está basado en el sistema de turnos. Podremos ordenar mover y/o disparar a todas, algunas o ninguna de las fuerzas bajo nuestro mando. Una vez que hayamos finalizado, el turno pasará al siguiente jugador, que será entonces, el jugador activo. A lo largo de los turnos, nos encontraremos con que hay ocasiones donde podremos efectuar disparos contra las unidades enemigas, sin ser los jugadores activos, gracias a la regla de fuego defensivo. El panel de control es muy completo y nos ayudará a identificar cualquier localización, objeto o unidad en el campo de batalla. Podremos en todo momento saber la moral y la fuerza real de la cual disponemos, gracias al menú que aparece en el margen derecho. La facilidad de manejo es bastante grande y difiere un poco del interfaz empleado en otros programas de Talonsoft, pero basta jugar un poco para acostumbrarse y darnos cuenta de que el sistema está notablemente mejorado.

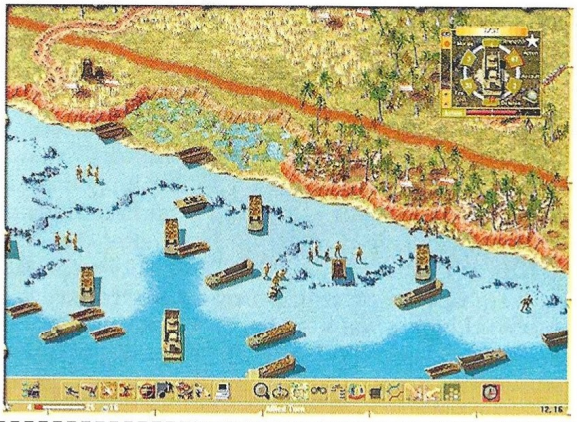
Niveles de mando

Por si fueran pocas las facilidades, podremos elegir la cantidad de hombres bajo nuestro mando, seleccionando mandar una compañía, un batallón, un regimiento, una brigada, hasta que llegamos a la división, que parece ser el elemento de maniobra más grande que podremos dirigir en el juego. Asumiremos el papel de un oficial encarnado en el juego, y empezaremos a jugar el escenario elegido, según sea una misión aislada o una campaña, que como siempre suele ser, está basada en la consecución de muchas misiones correlativas.

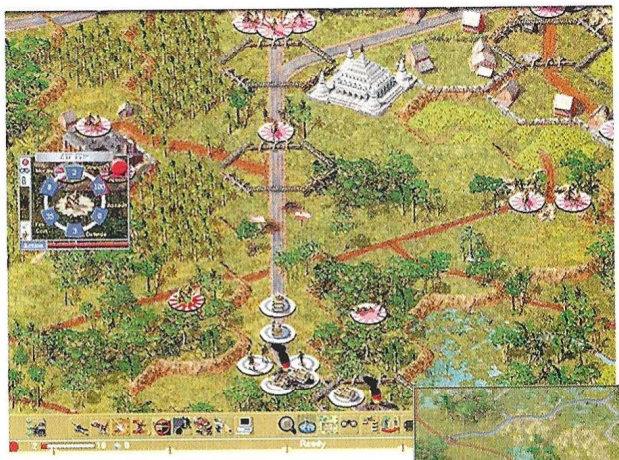


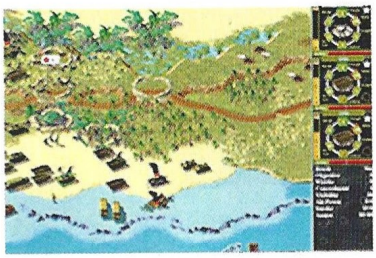
Opciones gráficas

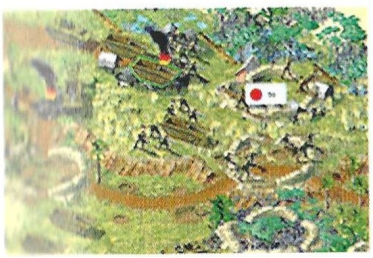
Para ser un programa de estrategia en tiempo real está bastante logrado en cuanto a gráficos se refiere. Son bastante grandes, con gran colorido y las diversas animaciones de nuestros hombres corriendo y luchando, son bastante reales y atractivas a la vista. Si queremos diferenciar a nuestros soldados, de la jungla, puesto que en ocasiones es bastante difícil conseguirlo, podremos colocar una peana con los colores nacionales a fin de poder distinguirlos. También es posible convertir Rising Sun en un juego todavía más clásico donde podemos seleccionar que nuestras unidades se conviertan en símbolos, como los que podrá recordar de toda la vida el buen aficionado al "wargame" puro y duro. Esto reviste una innegable pérdida de estética, pero en cambio, consigue un mayor control y agilidad si jugamos con muchas unidades.

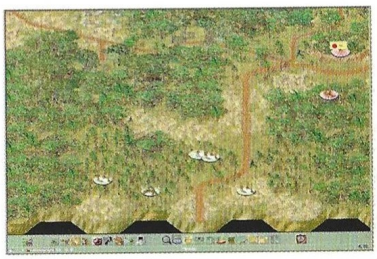


La inteligencia artificial de la máquina nos hará pasar apuros muy feos con demasiada frecuencia









debería ser (salvo la música japonesa, que resulta todo un placer escucharla), consigue recrear una atmósfera llena de tensión, donde la inteligencia artificial de la máquina nos hará pasar apuros muy feos con demasiada frecuencia. Si a esto unimos la capacidad de permitirnos jugar hasta 16 jugadores en red, o bien, por correo electrónico, o incluso en el mismo ordenador a la vez, esto nos dará idea de las enormes posibilidades y la jugabilidad de este programa, que se redondea con su editor de misiones. En resumidas cuentas un programa moderno con el saborcillo clásico a juego de tablero.

El fin del Japón

En la historia real –como es sobradamente conocido– los "japos" no pudieron expulsar a los aliados, pero como todos los buenos juegos de guerra, es posible experimentar con estas situaciones y pensar que es lo que podría haber ocurrido. Rising Sun es un gran título de Talonsoft y se suma a la saga de un buen montón de productos acabados con un excepcional nivel de calidad. Aunque la banda sonora no es todo lo adecuada que

El truco es...

El jugador aliado deberá ampararse en la potencia de fuego y en el prebombardeo de las posiciones enemigas, mientras que el jugador japonés deberá esperar y emboscar a los aliados. Su mejor defensa es la jungla y atacar con un sistema de guerrillas con el que pueda actuar y huir. Cuidado con la aviación enemiga.

Calificación

Rising Sun

Pros: Gráficos bastante buenos, fidelidad histórica y realismo sin lugar a dudas. Posibilidad de jugar a través de correo electrónico, por redes e incluso dos jugadores en el mismo ordenador. Jugabilidad cien por cien al poder también editar los escenarios. Tanto las campañas como los escenarios son de una buena factura y de gran interés histórico.

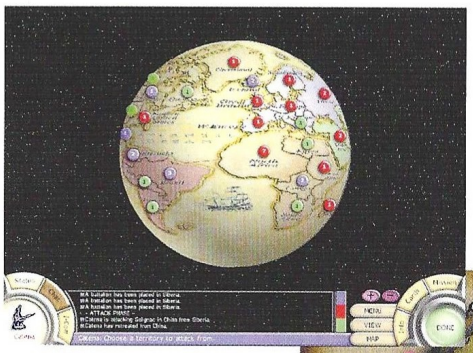
Contras: El programa no está traducido al castellano, aunque el manual de instrucciones sí. La banda sonora por un lado es muy buena, pero en ocasiones, parece la música de la Guerra de las Galaxias, desconcertando un poco al jugador, y acabando por apagarla –como casi todas–.

La dominación del mundo

Risk II

El mundo tiembla ante el paso de los grandes ejércitos. Las naciones más poderosas de la tierra se han embarcado en una guerra sin precedentes. Sólo una nación podrá dominar el mundo, y sólo hay un líder capaz de hacerlo. ¿Quién conseguirá tener la fuerza suficiente y dominar el mundo?

¿Quién no ha oído hablar alguna vez del Risk? ¿Quién no ha estado toda una tarde rodeado de amigos y experimentando la sensación de dominar el mundo? Pues ahora, podremos hacer todo esto en las pantallas de nuestro ordenador. Hasbro, con su actual política de convertir juegos de mesa clásicos al ordenador, nos presenta este nuevo producto cargado de sorpresas, con una jugabilidad fuera de orden y con un atractivo innegable. Además el programa presenta todo el atractivo del viejo juego de tablero, más todas las buenas cualidades y ventajas que la informática puede aportar.



Opciones de juego

Podremos seleccionar hasta dieciséis jugadores controlados por el ordenador contra nosotros, cada uno de ellos con una inteligencia artificial muy definida y no estandarizada entre ellos. Con esto conseguimos que cada uno de nuestros contendientes se comporte de formas muy diferentes, aumentando la impredecibilidad. Por otra parte, es posible poder jugar contra otros tantos jugadores humanos en el mismo ordenador, o conectados por red o Internet.

A su vez, podremos seleccionar otra de las modalidades interesantes que ofrece este programa: poder jugar el Risk clásico o el nuevo Risk, que introduce unas combinaciones mejores de cartas y un modo diferente de calcular el combate gracias a la introducción de nuevos dados de colores que añaden ventaja a su poseedor.

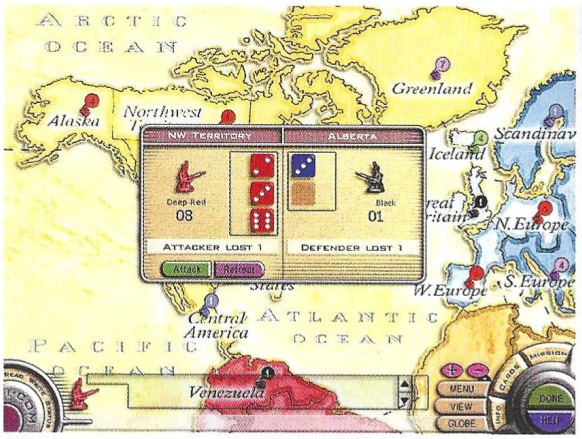
Pero antes de continuar expliquemos un poco en qué consiste este juego.

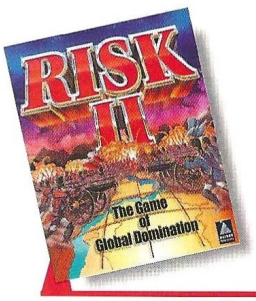
El Risk

La mecánica de juego es muy sencilla: el jugador elige por sorteo una serie de territorios en los que va colocando sus fuerzas. Una vez que comienza el turno, los jugadores escriben sus movimientos de ataque que son secretos y serán ejecutados en la fase siguiente. Mientras más territorios consigamos, más refuerzos y cartas de estrategia tendremos. Las cartas de estrategia se pueden negociar cuando hay tres del mismo tipo por mayor número de ejércitos.

La batalla real

Cuando estamos combatiendo, la pantalla utiliza un extenso zoom que acerca nuestros ojos a la localización geográfica donde se está desarrollando la contienda. La fidelidad de los territorios es asombrosa y todo un espectáculo visual. Allí veremos un número de hombres combatiendo a tiempo real, semejantes a la cantidad de ejércitos que poseemos. Según los resultados obtenidos en los dados iremos ganando o perdiendo la batalla y esto se irá viendo reflejado en nuestros soldados. Los gritos de júbilo indican que hemos ganado la batalla y volveremos a la pantalla principal donde continuará el turno hasta que hayamos completado las condiciones de victoria. Dominar el mundo, o bien el 60, 70, u 80 por ciento serán distintos niveles de dificultad y tiempo.



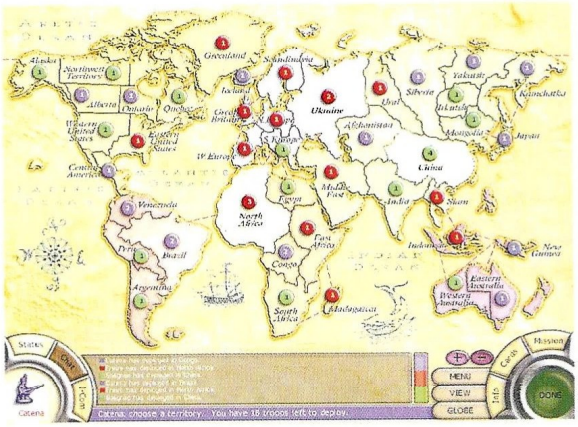


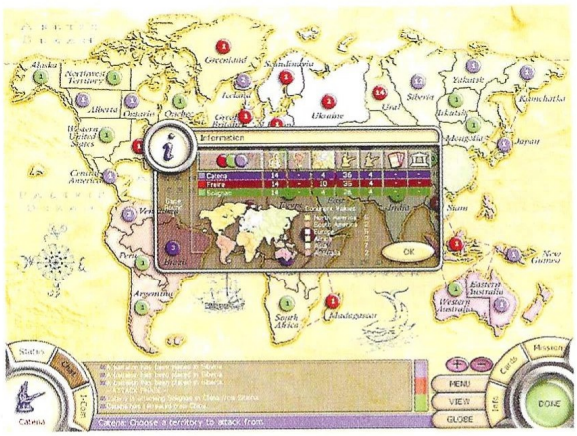
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB RAM, CD ROM 4x, SVGA 2Mb. tarjeta de sonido, ratón, 60Mb de disco duro libres, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1a16
Editor: Microprose/Hasbro
Distribuidor: Proein

Si ganamos, una secuencia triunfal y con todo lujo de detalles nos confirmará nuestra victoria

La victoria es nuestra

Si ganamos, una secuencia triunfal y con todo lujo de detalles nos confirmará nuestra victoria. Pero no hemos terminado por ahora: interminables tardes con los amigos esperan para poder disfrutar de todo un renombrado clásico que podemos disfrutar en nuestros ordenadores. Risk II es un juego





El truco es...

Intenta al principio elegir los territorios muy unidos. Te dará un bono por comunicación y te evitará tener que depender de un territorio aislado y rodeado de enemigos. Ataca como mínimo dos a uno y utiliza la opción diplomática para eliminarte a unos cuantos contendientes y poder concentrarte en uno, que será el más próximo a tus territorios.

adecuado a todos los jugadores. Desde los más exigentes, que encontrarán un divertido aliciente, a los jugadores mas noveles que empiezan a disfrutar del complicado mundo de la estrategia. Sólo el comienzo del programa con una bellísima secuencia cinemática y una gran banda sonora, nos empieza a advertir del gran programa que hay por delante. Gráficos excelentes, buena banda sonora y una jugabilidad fuera de toda duda. ¿Qué más se puede pedir? Pues muchos más programas como éste, pero eso sí, traducidos al castellano, por favor.

Calificación

Risk II

Pros: Jugabilidad excepcional. Por red, Internet y en el mismo ordenador. Un interfaz de juego sencillo, rápido y agradable. Los gráficos son de gran calidad y en combinación con los efectos de sonido, nos introducen en una atmósfera muy adecuada. Dos modalidades del Risk, el clásico y otro mejorado, que aumenta el desafío.
Contras: El problema sigue siendo el mismo. ¿Cuándo se concienciarán las casas de software para que por fin traduzcan al castellano tanto manuales como programas? Y más, si es un programa de estrategia.

En obras

Star Wars Force Commander

Después de meses trabajando en este juego, el estudio lo tiró todo a la basura y empezó de nuevo para pasar al entorno 3D, lo que provocó inevitables retrasos en el lanzamiento. La espera ha terminado, aunque quizá si hubiera durado unos meses más, tendríamos ahora un juego impecable.

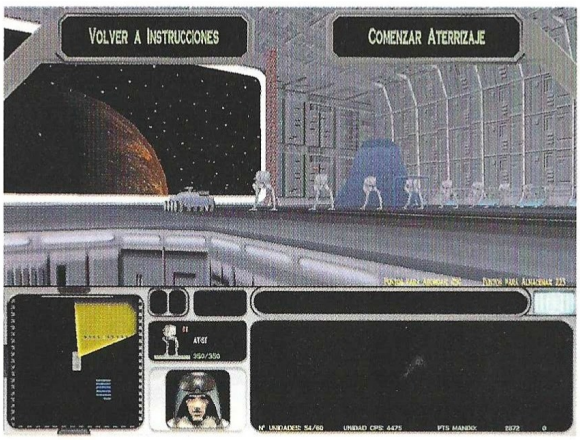
Todos los aficionados a Star Wars esperaban con ansiedad el primer juego de estrategia en tiempo real de la saga, y por fin está aquí ofreciendo la posibilidad de librar incontables batallas sobre la superficie de distintos planetas bajo los auspicios del Imperio y la Alianza Rebelde. Todas las unidades que aparecen en la primera trilogía –o casi todas– están en el juego, incluyendo algunas naves espaciales y los espectaculares AT-AT, todo ello representado a escala real.

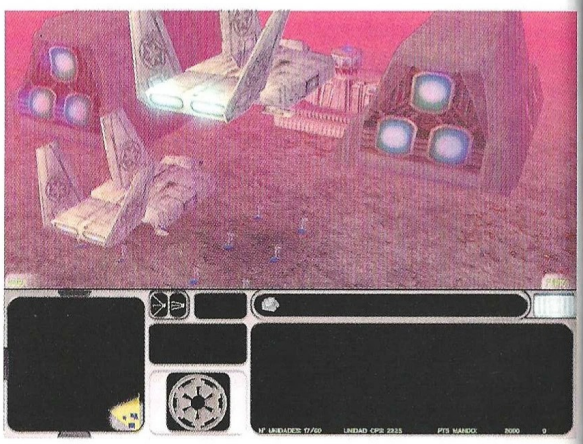
Force Commander aporta además al género unos cuantos elementos de cosecha propia, como una sala táctica desde la que se realizan los informes de misión y donde se puede consultar una completa biblioteca de unidades y estructuras del juego, y un hangar de embarque donde se decide qué unidades aterrizarán en el planeta para tomar parte en la siguiente misión.

Dotes de mando

Para hacer esto último, y también para construir estructuras y unidades –o mejor dicho, pedirlas al acorazado o destructor más cercano para que las envíen en cargueros a la superficie– es necesario acumular puntos de mando, único recurso del juego. Esta etérea moneda de cambio se obtiene de una forma un tanto ambigua, capturando estructuras enemigas y eliminando enemigos –por ejemplo– pero sin que esté escrita en ninguna parte la proporción entre una y otra cosa. Estos puntos de mando se convierten en desesperada necesidad durante todo el juego, ya que de ellos depende la cuantía y calidad de las fuerzas con que cuenta el jugador.

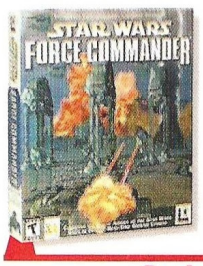
El juego se desarrolla de forma muy similar a otros del género, si bien las misiones y posibilidades intentan distanciarse de tópicos consiguiéndolo en numerosas ocasiones. Por ejemplo, en lugar de arrasar al enemigo hay que capturar sus estructuras en más de una misión, mientras que en otro escenario sólo hay que establecer una cadena de repetidores de comunicaciones entre dos puntos del mapa, apoderarse de un complejo informático o localizar la casa de Obi Wan.





Tecnología media

Todo esto, el guión y el diseño general de Force Commander, conforma un gran juego que se ve menoscabado por una serie de fallos en determinados aspectos que como mínimo, dan la impresión de estar inacabados. El más visible es el apartado gráfico: desde una cierta distancia todo tiene una apariencia formidable, pero haciendo un "zoom" sobre las unidades y estructuras, éstas muestran un acabado completo en unas y gran pobreza en otras. Para todas ellas hay un patrón común en cuanto a la animación: su movimiento es en bloque, no articulado, y además, según la posición de la cámara, flotan sobre el terreno, llegando a deslizarse sobre él en



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266 MHz, 64 MB de RAM, 540 MB libres en disco duro, SVGA PCI c/8 MB o aceleradora 3D AGP, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Ronin/LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts

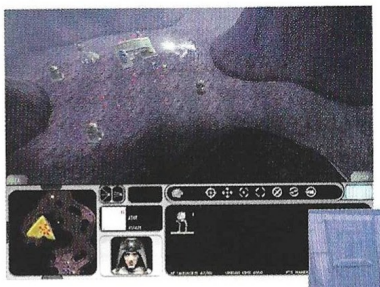
Force Commander contiene en esencia todo lo que uno esperaría encontrar en un juego de estrategia basado en la saga Star Wars

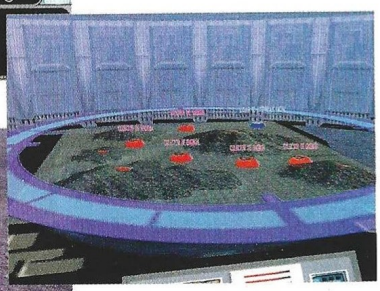
ocasiones cuando se supone que deberían moverse de la forma más realista posible.

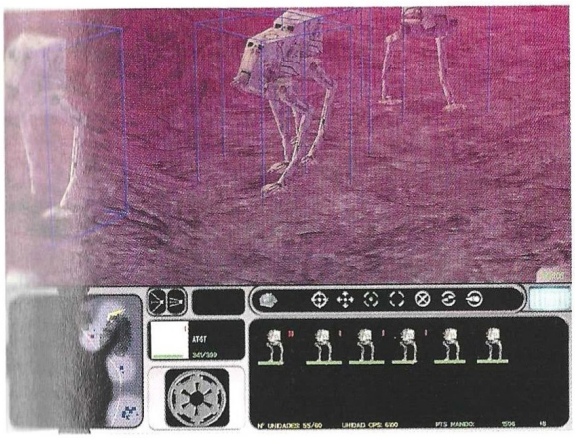
Las cámaras y su movimiento constituyen otro elemento negativo del juego, ya que hay gran cantidad de teclas y movimientos de ratón para realizar un ajuste que en ningún momento resulta satisfactorio, bien por la falta de campo de visión o

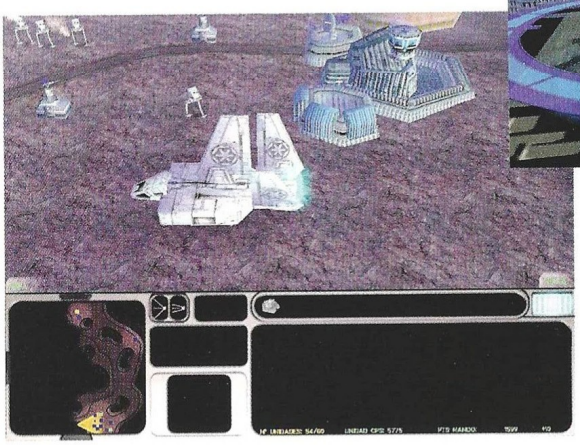
él, así que no tiene mucho sentido desactivarlo.

Terminando con el capítulo de elementos defectuosos, está la parte del sistema de inteligencia artificial que se ocupa de buscar caminos, que una vez más –como en tantos y tantos juegos de estrategia en tiempo real–, es cualquier cosa menos buena. Por lo demás, Force Commander contiene en esencia todo lo que uno esperaría encontrar en un juego de estrategia basado en la saga Star Wars, aprovechando muy bien lo universal de sus contenidos e historia para proporcionar referencias conocidas al jugador.





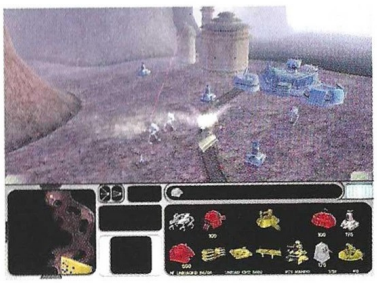




El truco es...

No te lances a explorar el mapa hasta que no tengas una considerable fuerza de ataque. Abandona la seguridad de tu base sólo para librar pequeñas escaramuzas y conseguir los puntos de mando necesarios para ampliar y mejorar tu arsenal. Los soldados no son especialmente resistentes, así que no bases en ellos tu ejército.

Hay que aclarar también que una vez superados y obviados los aspectos menos elaborados del juego, Force Commander resulta muy adictivo gracias a un formidable diseño de misiones y a tener ese algo intangible que hace atractivos a determinados títulos. Quizá esta valoración tan crítica esté influenciada por las grandes expectativas que despertó el anuncio del juego hace ya tiempo, pero es el peligro que corren los productos tan promocionados que luego no responden a las esperanzas creadas.



Desconocemos los motivos por los que Force Commander tiene tantas cosas inacabadas o mal diseñadas, pero a pesar de ello, sigue siendo un buen juego que habría resultado sobresaliente con una buena cantidad de mejoras en el interfaz, los gráficos y la inteligencia artificial. Aunque el juego no haya sido programado por LucasArts, sí ha sido responsabilidad suya aprobar la comercialización del título tal y como está.

Calificación

Star Wars Force Commander

Pros: Force Commander está completamente en castellano, y aporta algunos elementos interesantes al género. Resulta adictivo como el que más, aunque haya que tener paciencia para llegar a eso.

Contras: El entorno 3D, la animación de las unidades y el aspecto de las estructuras no están a la altura de la tecnología actual. El sistema de cámaras es muy molesto y hace perder el tiempo.

porque algunas unidades resultan demasiado pequeñas como para seleccionarlas con precisión. Con la falta de visibilidad del terreno tiene mucho que ver el interfaz, que se come literalmente un tercio de la pantalla. Aunque existe una opción para ocultarlo, es imposible jugar sin

La hora de la venganza

12 O'Clock High
Bombing the Reich

Alemania, tras varios años de guerra y desgaste, pierde la capacidad de poder llevar la lucha a otros países, teniendo que conformarse con poder repeler las agresiones en su propio país. Son ahora los aliados los que pueden permitirse bombardear Alemania. Es hora de devolver el golpe. Es la hora de la venganza.

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Proein

Uno de los temas menos tocados a la hora de desarrollar juegos de estrategia es la guerra aérea. Siempre que hablamos de la Segunda Guerra Mundial, parece que lleva implícito que hablamos de otros tipos de operaciones, dejando casi siempre de lado la parte aeronaval de la contienda. Con la llegada de este producto no sólo se rellena un hueco en esa perenne demanda, sino también abordamos los últimos días de una de las potencias más poderosas de la tierra... durante una época.

Operaciones en tiempo real

La gran mayoría de los juegos de guerra que Talonsoft aborda, han sido programas de estrategia basados en turnos, donde los jugadores mueven todas, algunas, o ninguna de las unidades bajo mando y pasan el turno al siguiente jugador. En esta ocasión decidiremos en tiempo muerto la estrategia a seguir para cualquiera de los bandos que elijamos, para después observar en tiempo real el resultado de nuestras operaciones. Si elegimos los aliados, deberemos de planificar los ataques a las instalaciones terrestres alemanas, aeródromos, fábricas y un buen montón de posibilidades para elegir acabar con sus recursos y acortar la guerra.

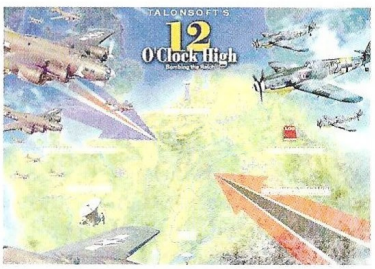
Si por el contrario, nuestro rol es el de planificar la defensa alemana, la única baza de la que dispondremos es la de un sistema muy mejorado de radar. Este radar, muy superior al británico utilizado en la batalla de Inglaterra, en la operación León Marino, nos advertirá de los contactos detectados y podremos organizar la defensa del territorio. Fundamentalmente, nuestros ataques serán organizados con los mejores cazas, M-109 y otros más evolucionados como el Focke Wulf, etc. Con esto intentaremos acabar con la aviación inglesa y más específicamente con sus temibles bombarderos.

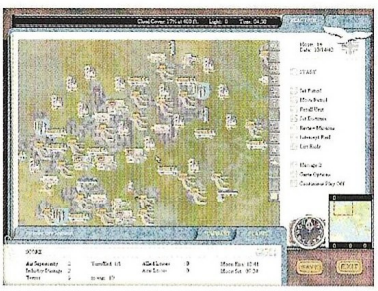
Cuando tengamos las operaciones totalmente desarrolladas, será la hora de seleccionar con nuestro ratón el botón de tiempo, con el que la pantalla cobrará vida, y veremos evolucionar tanto a nuestros aviones, como a las nubes y demás elementos atmosféricos, en tiempo real.

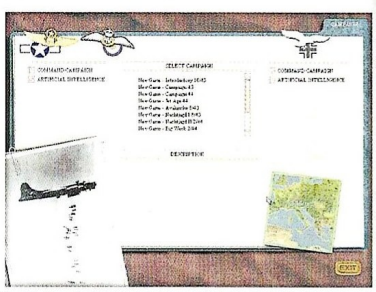
El combate

Una vez detectado el enemigo, nuestras escuadrillas se enzarzarán en una feroz pelea por la posesión del cielo. Los cazas aliados intentarán abrir paso a sus bombarderos mientras que los alemanes pondrán todo su empeño en abatir rápidamente a los bombarderos. Los resultados de la batalla irán llegando a nuestra pantalla como si de informes radiados se trataran. Una vez obtenido el desenlace un informe de daños nos será presentado a fin de poder estudiar con todo detenimiento los resultados.

En el mapa de opciones todo se puede configurar a nuestro gusto, obteniendo en tiempo real gran parte de la información. Las nubes y otros elementos estéticos pueden eliminarse a fin de poder ver con claridad las evoluciones de nuestros aviones. Los niveles de zoom son muy grandes, y podremos seleccionar desde casi todo el territorio alemán hasta ver a escala uno de los campos de aviación a todo detalle.





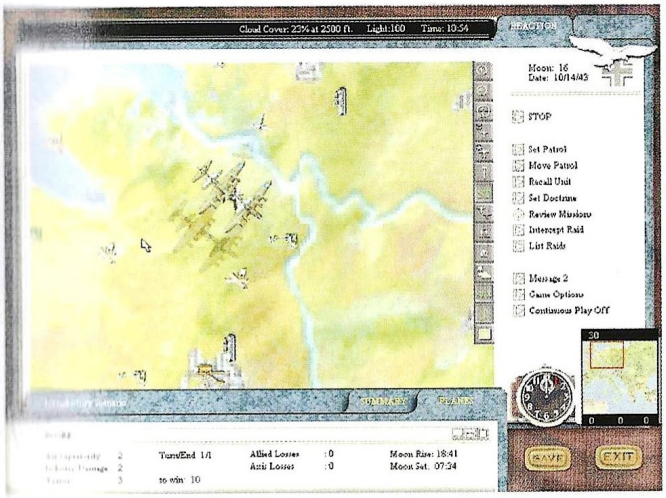


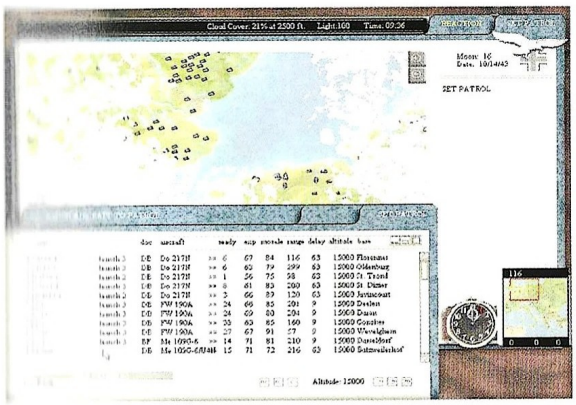
Conclusión

A nivel estético es un programa que no ofrece grandes alegrías, aunque sus gráficos tampoco son desechables. Los aviones son fácilmente identificables y podemos saber hasta el modelo de avión con sólo echar un vistazo. Se podría haber mejorado bastante el aspecto gráfico, pero al menos, su banda sonora repleta de emoción y sensacionalismo nos sumerge en una atmósfera más bien dramática y repleta de emociones. Los sonidos del combate son bastante buenos también, y consiguen introducir-

El truco es...

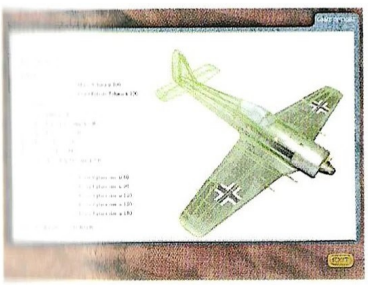
Si juegas del lado alemán, el tiempo y el combustible están de tu parte, es probable que derribes más aviones reteniéndoles en el combate que arriesgando demasiado. Céntrate en los bombarderos antes que los cazas. Para los aliados, es menester planificar la misión cuidadosamente y proteger a toda costa los bombarderos.





ten completamente en una buena dinámica de juego. La posibilidad de compartir nuestro juego por correo electrónico, algo muy habitual en Talonsoft, consigue que el juego posea un aliciente más; desgraciadamente, y una vez más, la no traducción al castellano de un programa de estrategia le hace perder algunos enteros.

Eso sí, la gran mayoría de los aficionados a las operaciones aéreas de la Segunda Guerra Mundial están de enhorabuena con este estupendo programa.



Calificación

12'O'Clock High Bombing the Reich

Pros: Como nos tiene acostumbrados Talonsoft, fidelidad histórica a toda costa. Una gran exactitud y realismo de todos los emplazamientos militares y campos de aviación tanto aliados como del Eje. Un gran gestor de guerra aérea. Posibilidad de jugar por email y varios jugadores en el mismo ordenador.

Contras: Es bastante lento y farragoso al principio, para alguien poco acostumbrado a la estrategia pura y dura. La cantidad de operaciones a realizar puede abrumar a más de un jugador incluso experimentado. El desarrollo del combate hubiera salido beneficiado de una interfaz un poco más manejable. No está traducido al castellano.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

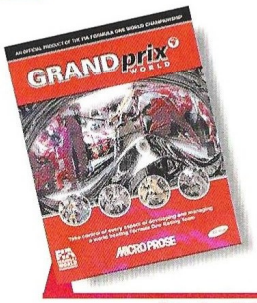
PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Complicaciones a toda velocidad

Grand Prix World

El mundo de la Fórmula 1 es muy atractivo. Miles de millones de pesetas se mueven en un circo de alta velocidad que presenta los bólidos más rápidos y los pilotos más arriesgados.

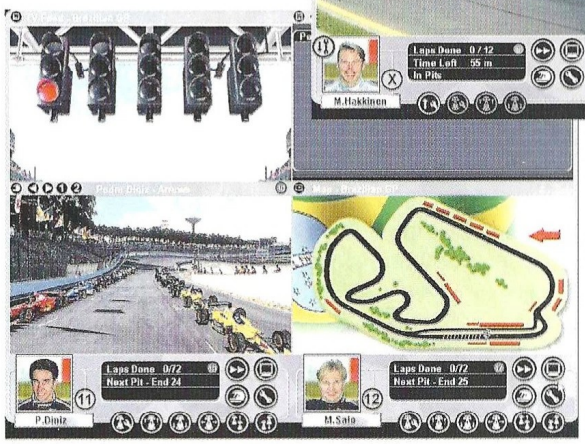


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, CD-ROM 4x, 275Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, ratón, SVGA 4Mb
Nº de jugadores: 1
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

El mayor problema de cualquier juego de estrategia, como este Grand Prix World, que podemos encontrarnos a la hora de jugarlo es el idioma. Otros juegos de este género, como pueden ser Starcraft o Age of Empires, no presentan muchas dificultades al ser jugados en su idioma original, pero desde luego, Grand Prix World no es el caso, pues en sí contiene mucha más complejidad y acciones a realizar que esos famosos juegos de estrategia en tiempo real antes mencionados. Sin duda, el hecho de que Gran Prix World no vaya a ser traducido a nuestro idioma le resta bastante interés, porque llega un momento que es imposible llevar en condiciones las gestiones de nuestro equipo sin liarse por culpa del idioma.

Muchos podréis imaginar lo complicado que es jugar a un juego en inglés de este tipo, incluso cuando se domina el idioma en cuestión, porque la gran mayoría de las cosas que tenemos que hacer requieren un diccionario, debido al lenguaje técnico que se utiliza en el mundo de la Fórmula 1. Pero este no es el único problema de este juego, que termina siendo pesado principalmente porque es complicado saber que está pasando en cada momento.

Para llevar a nuestro equipo hasta los objetivos marcados a principio de la temporada, hay que tener mucho ojo con los aspectos económicos. Aquí llega una de las grandes complicaciones, porque casi hay que intuir lo que está pasando al ser muy complicado entender lo que se nos dice. Firmar tratos o agasajar a nuestros patrocinadores es un trabajo de chinos que muy pocas veces sabemos como se desarrolla, en gran parte debido a que es casi imposible saber como demonios se cierran los patrocinios y la compra de diversos elementos del bólido.



Y sin embargo, el juego prometía bastante. Al fin y al cabo, nuestra labor es encarnar al director de un equipo de Fórmula 1, y a partir del potencial del grupo que elijamos, cumplir ciertos objetivos marcados antes de comenzar el mundial. Es emocionante ver como nuestros pilotos consiguen adelantar a sus contrincante, siempre y cuando hayamos tomado una aspirina antes tras haber bregado con los aspectos económicos, y los entresijos del equipo.

Cuando uno de nuestros coches se estropea, es muy difícil adivinar como podemos arreglarlo. Llegar al lugar es fácil, pero a la hora de poder reparar el coche, la cosa se complica. Y lo que es peor, es que no podemos dejar de lado el aspecto manager del juego, porque el rendimiento de nuestro equipo dependerá en mucho de las decisiones que tomemos.

Desde luego, este es un juego para paladares exquisitos que no hagan ascos a un juego complicado. Aquel que consiga dominar todos los complicados trabajos del manager, pueden encontrar un buen juego en el fondo. El problema es que ese posible buen juego se ha dilapidado con muchos errores, el primero el del idioma.

El truco es...

El mejor truco que puedes utilizar con este juego es tener bien cerca un diccionario inglés-español, y sobre todo, mucha paciencia, quien sabes, quizás algún dia des con la manera de dominarlo del todo.

Calificación

Grand Prix World

Pros: Es divertido ver a los coches evolucionar por los circuitos. Tiene licencia oficial (aunque algo caducada, eso sí).
Contras: Que no haya sido traducido. El interfaz es un verdadero lío, y los aspectos del manager son complicados de dominar.

Camacho cuenta contigo...

PC FÚTBOL 2000

Selección Española EUROPA2000

Muy pronto en tu PC

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

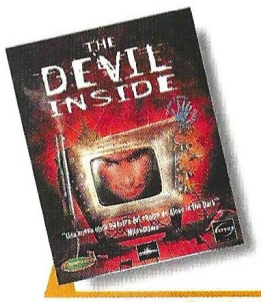
© Real Federación Española de Fútbol-2000 licenciado por B.R.B. internacional,S.A.

www.dinamic.com 4|2000

Survival Horror Live!

Devil Inside

Hubert Chardot es conocido principalmente por la serie Alone in the Dark. Su primer título original en 5 años retoma sus temas habituales para actualizarlos a la locura mediática que hoy se vive: "reality shows", índices de audiencia, violencia, sexo, público sin escrúpulos y competencia empresarial feroz. La excusa perfecta para adentrarse en las entrañas de una antigua mansión y arrasar con todo muerto viviente.

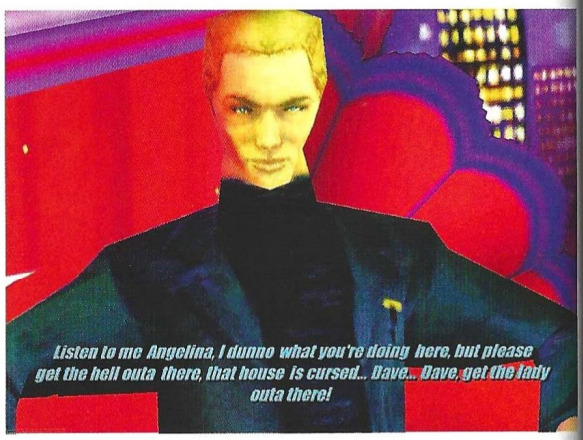


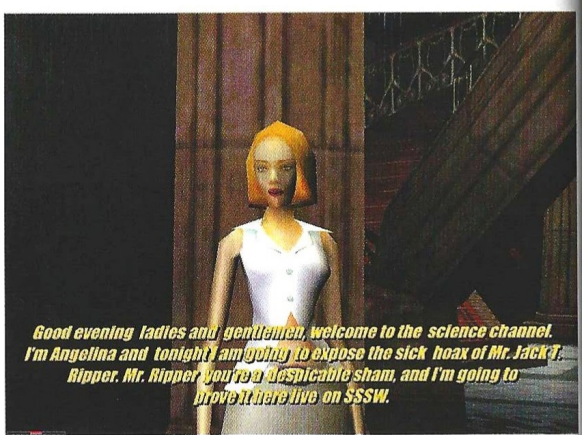
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta gráfica con 65.000 colores 2MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Gamesquad/ Cryo Interactive
Distribuidor: Friendware

Lo cierto es que Devil Inside se presenta en un envoltorio sumamente atractivo para un juego que, en el fondo, no es nada nuevo. Títulos enmarcados en lo que se ha dado en llamar Survival Horror hay ya unos cuantos, pero ninguno con una forma tan seductora como Devil Inside. El título del juego se corresponde con el del programa estrella de la cadena de televisión . Conducido por Jack T. Ripper –Jack el Destripador–, el show se centra en la "investigación" de fenómenos paranormales; sí así se le puede llamar al despedazamiento compulsivo de cuanta criatura sobrenatural aparece en el camino.

Dave Cooper es el encargado de investigar los temas sobre el terreno. Ex policía de gatillo fácil y estética punk, se adentra tras las puertas de Shadow Gate para averiguar que hay de cierto en los extraños sucesos que allí han tenido lugar. Esos "extraños sucesos" - por lo demás, sumamente habituales en este tipo de historias- tienen nombre y apellidos: Harry Grimes. Asesino en serie ajusticiado por el estado, aún no ha dicho su última palabra. Se resiste a padecer pasivamente su condena eterna y Shadow Gate se ha convertido en su puerta para regresar al mundo de los vivos; cosa que no hace sólo. Numerosos criminales regresan con él de las profundidades del infierno dispuestos a poner en su sitio a quienquiera que ose enturbiar la paz del nuevo hogar. Las evoluciones de Dave se siguen desde el plató por medio de la retransmisión que varias cámaras realizan –dos remotas y una tercera manejada por el operador más vocacional que se haya visto jamás, capaz de morir una y otra vez y regresar para seguir cumpliendo con su trabajo–. Jack T. Ripper se encarga de crear ambiente y, rodeado de sexys azafatas, mantener la atención del público. Para acabar de complicar las cosas, una periodista de una cadena rival irrumpe en la mansión con la idea de demostrar que Devil Inside es tan sólo una estafa para los espectadores. Cambia de opinión rápidamente cuando es secuestrada por los inquilinos y su rescate se convierte en el principal motor de la trama.

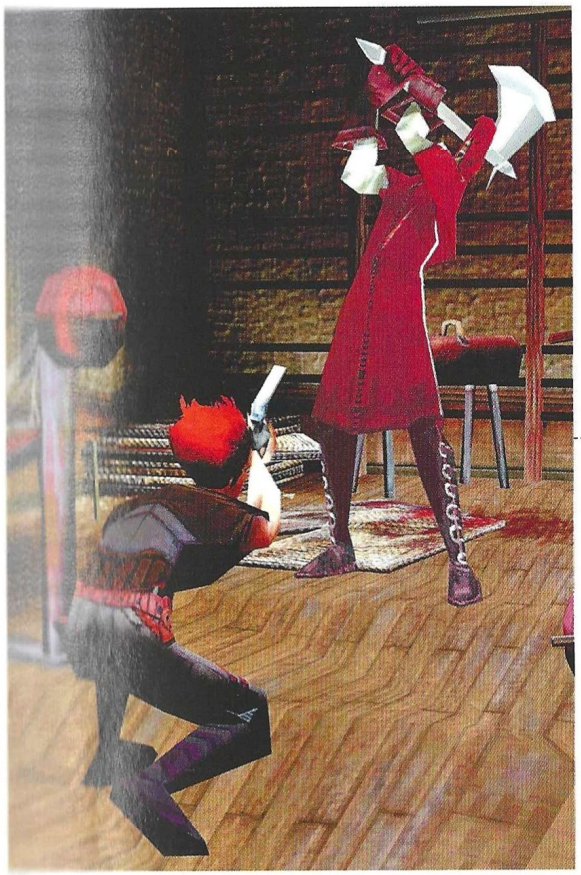
Hay más personajes en el juego. Dave es más de lo que aparece. Acorde con la temática sobrenatural del programa, tiene la capacidad de transformarse en Deva. Ella es una diablesa surgida de las profundidades del averno al servicio de Satán. Su misión –además de subir muchos enteros el atractivo visual del juego– es enviar de vuelta al infierno las almas de los seres que Dave elimina.

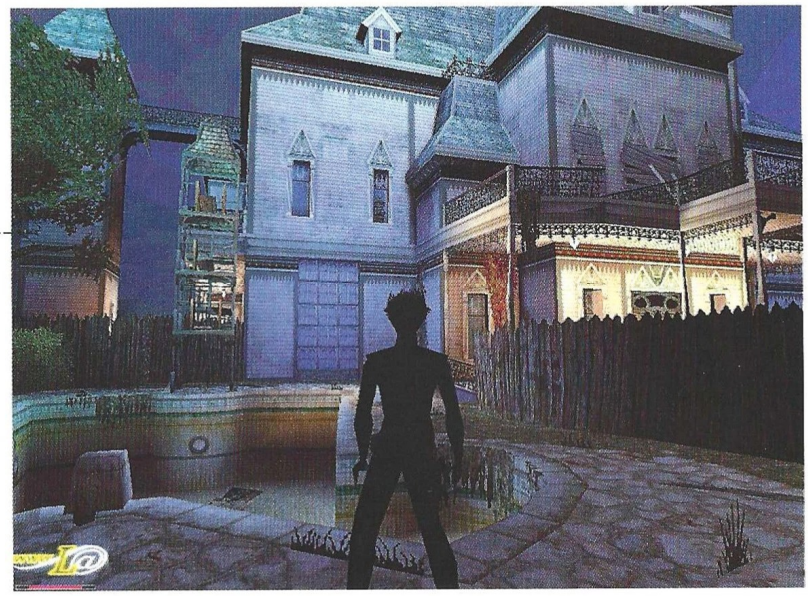


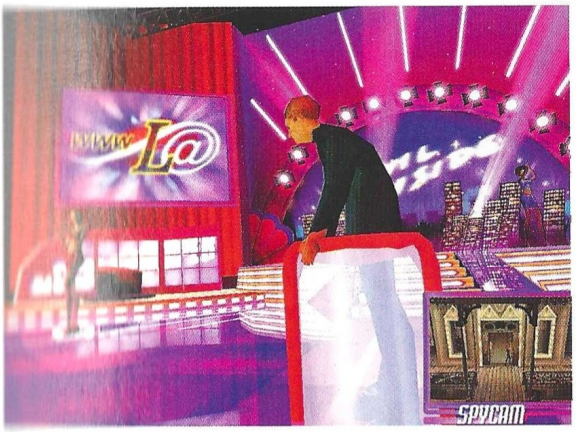


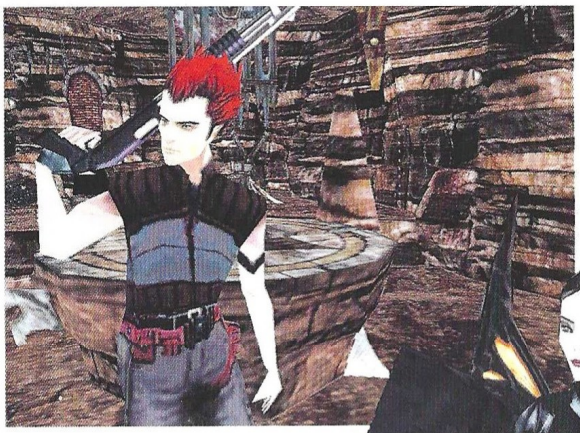
Francia es también diferente

Devil Inside cuenta con una estética peculiar. Los modelos de los personajes no se corresponden con los habituales en los juegos 3D. Figuras mucho más estilizadas que, en cierto sentido, son más realistas que los personajes hipermusculados que pueblan este tipo de aventuras. Deva destaca con su estupenda figura enfundada en cuero negro, y por los movimientos más sugerentes y elegantes que se han visto hasta ahora en un personaje virtual. Enfrente, encontrará más de cincuenta enemigos diferentes. Su aspecto está definido por la manera en que encontraron la muerte –desde individuos ahorcados a otros electrocutados, ejecutados en cámaras de gas, ahogados y así hasta conformar una impresionante y tétrica variedad–. El motor gráfico del





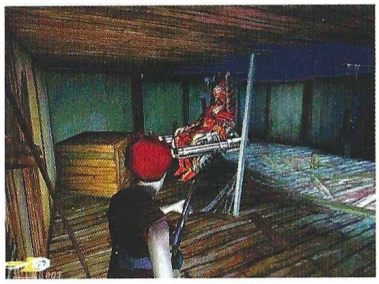




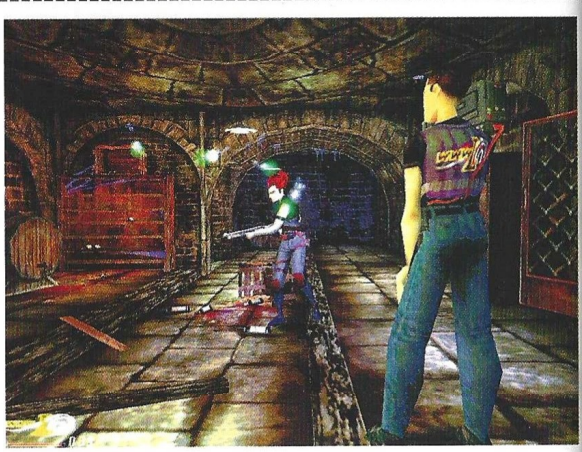
Deva destaca por poseer los movimientos más sugerentes y elegantes que se han visto en un personaje virtual

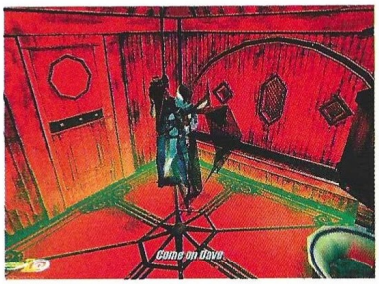
juego realiza un gran trabajo con las animaciones que permite lucir el más que notable esfuerzo realizado en el meritorio diseño artístico del juego.

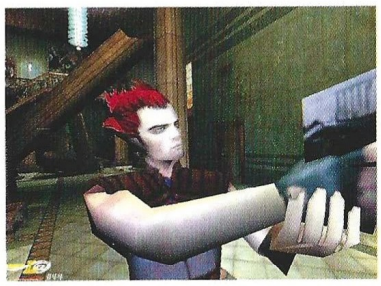
La mansión en la que tiene lugar la acción es uno de los protagonistas del juego. Se trata de una casa abandonada decorada en un estilo que recuerda a la opulencia económica de los años 20 y cuyo deterioro le confiere un atractivo decadente muy apropiado para el tono de la historia. La aventura se desarrolla a lo largo de las tres plantas del edificio y en otras zonas que se encuentran bajo la edificación y en los alrededores. Al contrario que en otros juegos en 3D, el jugador no recorrerá los mismos pasillos y corredores una y otra vez. La mansión está estructurada de una manera lógica, ofreciendo una refrescante variedad de entornos en un escenario que, a primera vista, puede parecer un tanto limitado.

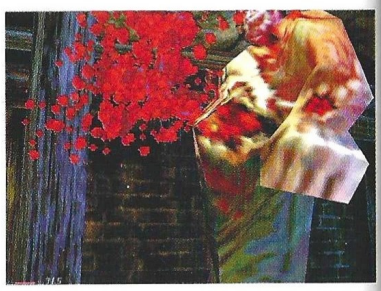


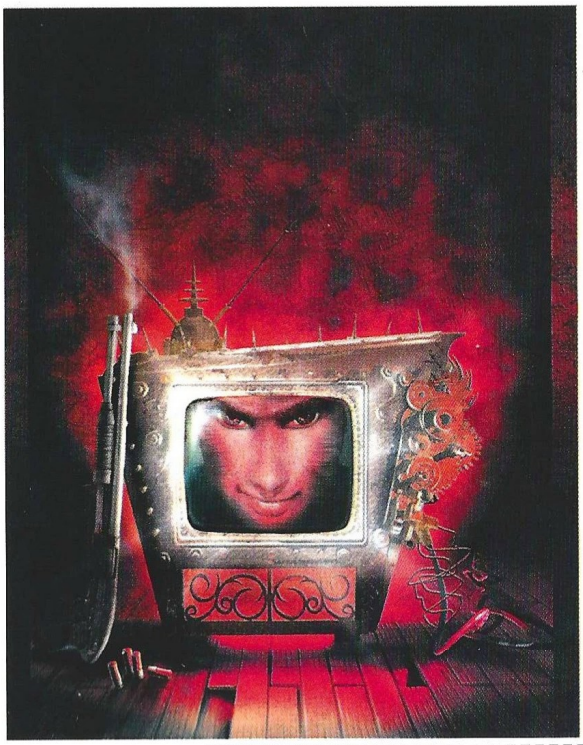
El público demanda carnaza, y como protagonista del programa, corresponde al jugador dársela











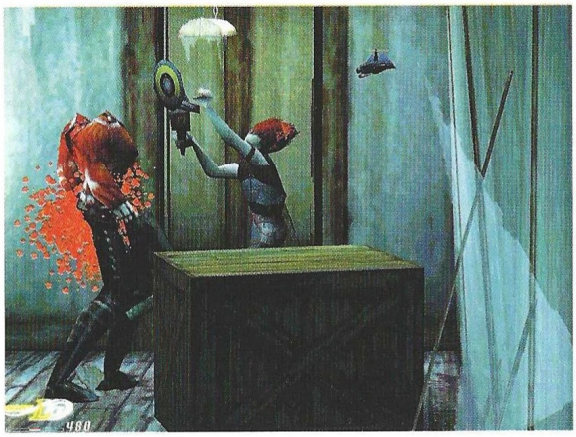
Como la vida misma

El público demanda carnaza. Y cómo protagonista del programa, corresponde al jugador dársela. Los índices de audiencia despuntan cuando Dave elimina a los enemigos que se cruzan en su camino; y corre el riesgo de ser despedido si no es capaz de mantener la atención de espectador, con lo que el juego llega a su fin. Devil Inside es una aventura plagada de antihéroes. Jack T. Ripper actúa tan falsamente como es de esperar del presentador de un programa de estas características. Y tampoco se puede decir nada especialmente bueno de las motivaciones de Dave –un conflictivo ex representante de la ley que disfruta como nadie destrozando bichos varios–. Curiosamente es Deva –un ser auténticamente salido del infierno– quien tiene un papel más positivo. Ella devora –en una espectacular animación– las almas de los seres destruidos para devolverlas a su amo cada vez que llega a un punto que enlaza con el infierno. Satán, en agradecimiento, le irá proporcionando diversos hechizos que harán más fácil su tarea.

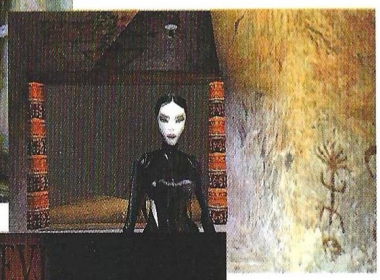
Las cualidades de Devil Inside son numerosas. Desgraciadamente, el juego se ve lastrado por una

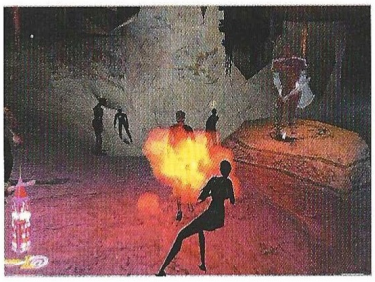
El truco es...

La combinación de teclado y ratón para manejar la perspectiva en tercera persona ofrece algunas dificultades en ciertos momentos. Lo mejor es conducirlo como si se tratara de un Tomb Raider y, cuando llega el momento de disparar, echar mano del ratón para apuntar



Las cámaras predefinidas demuestran un magnífico gusto y sentido narrativo en la elección de los encuadres





serie de defectos comunes a este tipo de títulos. Comenzado por la IA de los personajes, que en muchas ocasiones falla en ofrecer un auténtico reto al jugador e interfiere con la rica atmósfera que Devil Inside tan bien construye en otros aspectos. Puede ser lógico que un zombie carezca de iniciativa en determinados momentos, pero muchos otros seres de los que aparecen la demuestran para luego permanecer parados mirando al protagonista sin reaccionar de ninguna manera, o incluso pasando de largo en un estrecho pasillo. Por no hablar del sacrificado cámara que acompaña al protagonista. Tan sacrificado que no tiene reparos en colocarse en la línea de tiro sin con eso va a conseguir un buen plano de Dave. Y en otras ocasiones, puede quedar corriendo contra una pared sin que sea posible reconducirlo hacia donde interesa. No falta el habitual "clipping" y otros fallos técnicos que, es de suponer, estarán resueltos para cuando el juego llegue a las estanterías.

Posibilidades narrativas

El sistema de cámara también tiene sus luces y sombras. Como ya se ha dicho, hay tres perspectivas disponibles para seguir el juego: una cámara en tercera persona –un pequeño artefacto aéreo que siempre permanece a la espalda y por encima del protagonista–, el seguimiento que realiza el técnico que acompaña a Dave y una "Spy Camera" que, al igual que en otros títulos del mismo género, proporciona una narración más cinematográfica cambiando de plano según por donde se mueva Dave. El primer sistema es el más útil por razones obvias, aunque en los sitios estrechos tiende a convertirse en un problema –se puede variar el eje con el ratón, lo que facilita la confusión en esos momentos–. En cuanto a las otros dos, aunque no siempre son lo más práctico, están tan brillantemente ejecutadas que hacen desear que fuera práctico seguir todo el juego de esa manera. A pesar de lo comentado sobre la IA, el trabajo que hace guiando la mano del cámara es excelente, imitando con fidelidad las imágenes que tomaría un cámara profesional grabando los acontecimientos de Devil Inside. Igualmente, las cámaras predefinidas demuestran un magnífico gusto y sentido narrativo en la elección de los encuadres.

Podíamos estar hablando de uno de los títulos del año, si no fuera por las carencias de la IA y los fallos técnicos que, de vez en cuando, se asoman para recordar que no estamos más que ante un juego de PC. A pesar de ello, Devil Inside proporciona grandes dosis de diversión a cualquiera que se acerque a él. Tiene un gran diseño, planteamiento original, buen ritmo y grandes personajes en todos los bandos. Cuando es bueno, es muy bueno; y, sobre todo, tiene estilo.

Calificación

Devil Inside

Pros: Una buena historia envuelta en una magnífica atmósfera. Excelente diseño de personajes y entornos que albergan una acción dinámica, divertida y sin excesivas complicaciones. Los mismos elogios para la música y el sonido. Está traducido al castellano

Contras: Con una mejor IA y un producto final más depurado, estaríamos hablando de uno de los títulos del año. Aún así, diversión a raudales.

Acción antiterrorista

Delta Force 2

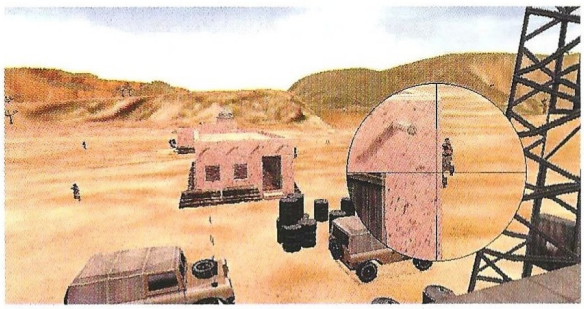
Una planta química en un lejano país árabe es tomada por un grupo terrorista. Si los productos químicos allí almacenados caen en las manos equivocadas, la muerte de miles de personas está asegurada. Es un trabajo para especialistas... es un trabajo para el Delta Force.

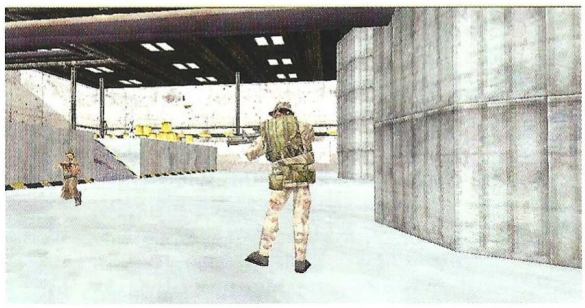
Avalado con el éxito conseguido en la primera parte, llega hasta nosotros la segunda entrega de lo que fue todo un ejemplo a seguir. Diseñada de nuevo con la tecnología Voxelspace de Novalogic, Delta Force 2 ofrece un programa táctico de acción en primera persona, enfocado hacia el combate real, que guarda la más estrecha fidelidad a las acciones militares modernas más auténticas. Delta Force 2 ofrece un equipo reducido de hombres, los cuales estarán liderados por el jugador, que elegirá su personalidad y los rasgos que considere oportunos entre un montón de opciones seleccionables. Tanto el aspecto físico como el armamento será totalmente configurable por el jugador.

Equipo de asalto

Tras elegir nuestro hombre en punta, deberemos de asignar el armamento adecuado a la misión que nos ocupa. Tendremos la posibilidad de elegir una amplia variedad de armas de asalto y de francotirador, entre las que destacan la mayoría de las armas que utilizan los especialistas del ejército americano, toda una selección del mejor equipo de asalto y apoyo, como por ejemplo, fusiles de asalto con lanzagranadas, escopetas del calibre 12 y armas de largo alcance como el fusil Barrett de calibre 50, capaz de acabar con cualquier blanco hostil a más de mil metros de distancia. Es muy bueno experimentar con las armas y las distancias de tiro. Una de las innegables ventajas de que el programa sea fiel a la realidad es la de que el comportamiento de las armas y proyectiles es totalmente fiable. Esto redunda en las reacciones a los impactos de nuestros enemigos. Por ejemplo, si disparamos a 800 yardas con un fusil de francotirador del calibre 700, el enemigo recibirá el impacto y caerá hacia atrás debido a la energía cinética recibida en su cuerpo por el peso del proyectil. Pero es asombrosa la diferencia si hacemos blanco incluso a 1000 yardas con un fusil Barrett del 50, el cual, literalmente volará al infeliz que reciba tal impacto, al ser un proyectil mucho más pesado y mortífero.

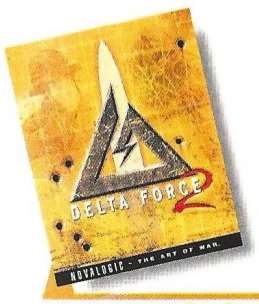
A su vez, el armamento complementario de nuestros hombres estará compuesto por pistolas semiautomáticas, anticarros ligeros como el LAW (Light Antitank Weapon), granadas de fragmentación, detonadoras, y equipos de orientación GPS.



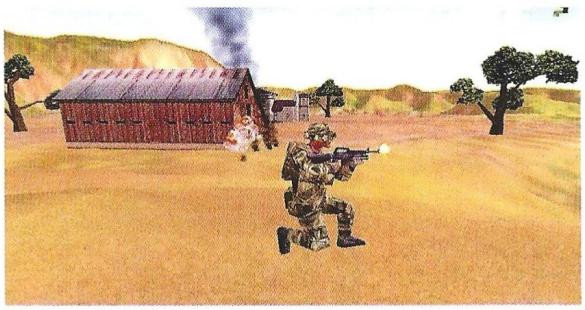


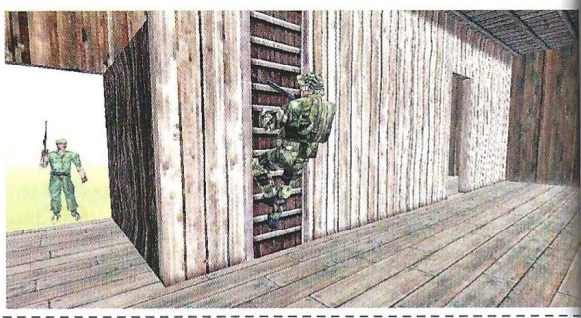
Campañas y escenarios

Africa, Centro Europa, Rusia y una buena cantidad de localizaciones geográficas más, serán los lugares donde iremos desarrollando cada uno de los conflictos potenciales. El apartado gráfico es excepcional, consiguiendo resoluciones hasta de 1024 x768; las imágenes que

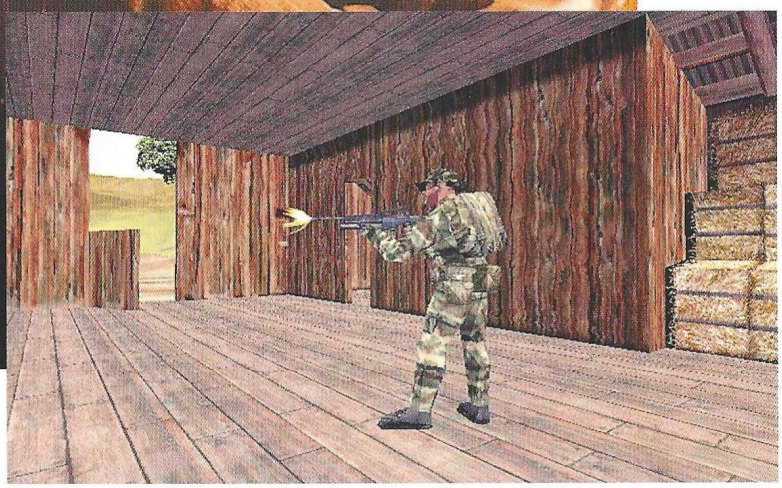


Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium II, 64MB RAM, CD ROM 4x, SVGA,ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1a 50
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware





ofrece son bastante impresionantes, dotando los lugares donde transcurre la acción de unos parajes de una gran belleza, siempre y cuando tengamos el equipo lo suficientemente potente como para poder disfrutar de ello. Los efectos de juego son muy reales y tanto los disparos de las armas como los impactos en el cuerpo de nuestros enemigos están muy bien conseguidos, dotando a la atmósfera de juego con escenas de gran dramatismo. Otro de los puntos fuertes del programa es el gran nivel de la inteligencia artificial del programa, que consigue que las reacciones de nuestros oponentes sean bastante humanas, y actúen de una forma muy consecuente y cercana a la realidad que experimenta un hombre en combate, con reacciones de pánico, rabia, dolor, etc. Una vez inmersos en la acción, nos olvidamos que ante nosotros existe una pantalla de ordenador, sumergiéndonos en la más profunda de las realidades de combate y pugnando por nuestra supervivencia y la de nuestro equipo. A través del GPS (Global Positioning System) podremos dirigirnos hacia los puntos clave de la misión sin

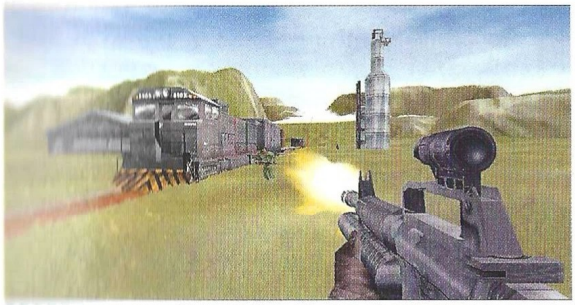


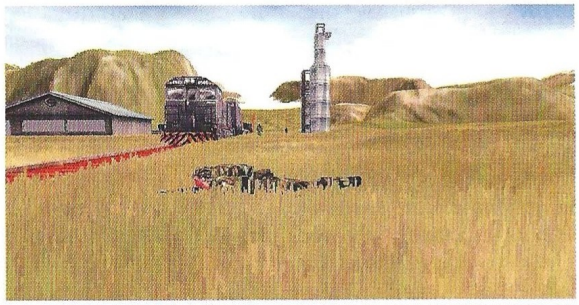
Tendremos la posibilidad de elegir entre una amplia variedad de armas de asalto y de francotirador

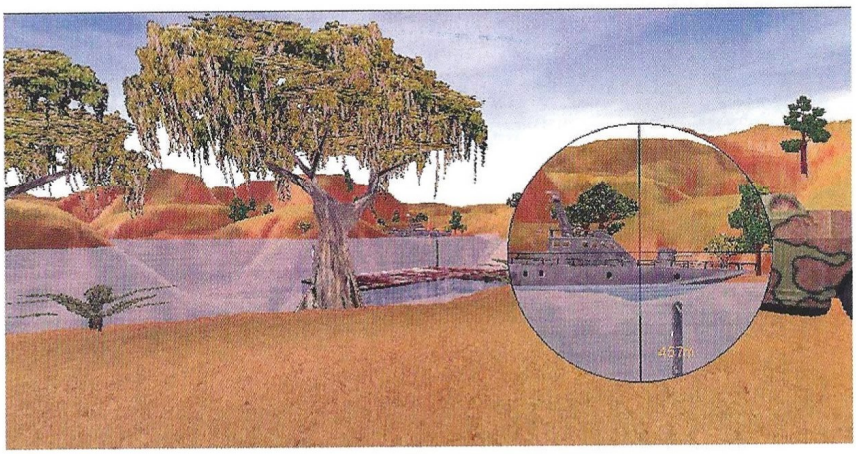
ningún miedo a equivocarnos (la vieja y amigable brújula, ya pasó a la historia).

Lluvia de plomo

Una vez que estemos ya inmersos en el combate, resulta francamente asombrosa la capacidad que poseemos para poder decidir nuestras acciones. En el medio de una salvaje lluvia de







Los efectos de juego son muy reales, y tanto los disparos de las armas como los impactos en el cuerpo de nuestros enemigos están muy bien conseguidos

balas sobre nosotros, donde el griterío constante y la confusión que sembramos en el enemigo se convierte en una trágica música de marcha, la única ventaja que poseemos es la de poder utilizar nuestros avanzados sistemas de puntería y la cobertura natural que ofrece el terreno. A base de comunicarnos con nuestros compañeros podremos preparar el asalto de múltiples maneras y preparar emboscadas y acciones contraofensivas. En el plano de la movilidad, es perfectamente factible subirnos incluso a los camiones y transportes enemigos, a fin de poder infiltrarnos en la base enemiga y atacar desde dentro. Es posible subir escaleras y escalerillas ascendiendo hasta cualquier altura y buscar la mejor posición de tiro, la cual, deberemos de cambiar constantemente si no queremos ser aniquilados por la salvaje lluvia de proyectiles que caerá sobre nosotros, en el momento en el que seamos descubiertos.

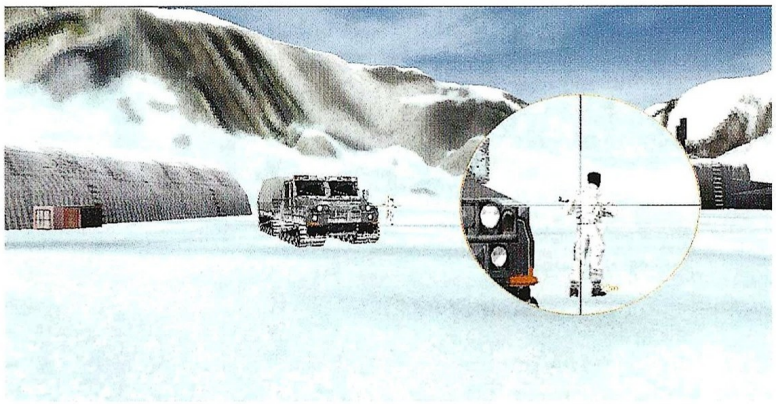
El fin del terrorismo

Una vez que hayamos cumplido los objetivos de la misión, un medio de transporte, normalmente un helicóptero, será el responsable de llevarnos de vuelta al centro de operaciones y la misión se dará por finalizada. Si fallamos en la misión, es decir, nos liquidan, tendremos que reiniciar la misión desde el principio hasta que la cumplimentemos con éxito. Es importante ir desarrollando los objetivos marcados poco a poco y sin prisas, pues puede ser bastante peligroso el tomar las cosas a la ligera. De esta forma, iremos pasando las misiones y campañas disponibles hasta

El truco es...

El silencio es tu mejor arma y la adaptación al terreno también. Es imperativo moverse rápido y utilizar los diversos accidentes del terreno para intentar cubrirnos del fuego indiscriminado enemigo. Utilizar siempre la mira telescópica y los visores nocturnos. Apuntar con cuidado y no escatiméis munición. Cuidado al entrar en los edificios. Limpiar siempre la estancia con granadas de fragmentación.

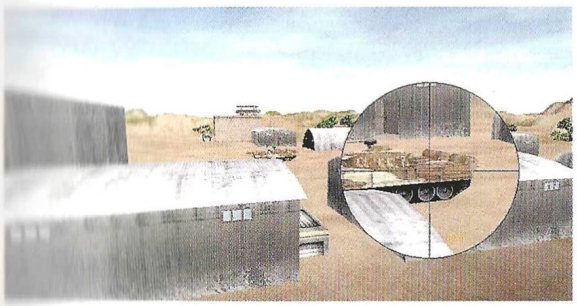
que terminemos el juego. Por si fueran pocas las misiones que de por sí trae el programa, tenemos muchas otras que podemos diseñar gracias al excelente editor de escenarios que posee. Así podremos representar cualquier situación de combate real que se nos antoje y ver que es lo que ocurre en semejantes situaciones. Otro de los muchos puntos positivos es la inclusión de hasta cincuenta jugadores en Internet, por lo que las misiones pueden ser muy divertidas e interesantes en el modo de multijugador, dando más alicientes a un producto de por sí excelente.

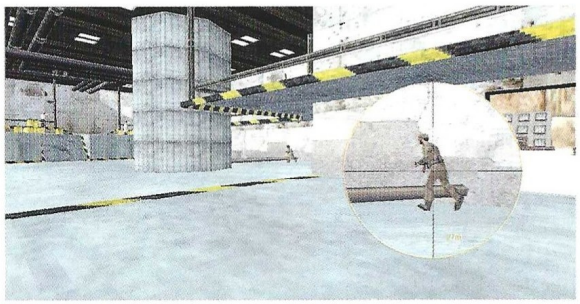


Por si fueran pocas las misiones que de por sí trae el programa, podremos diseñar muchas otras gracias al excelente editor que posee

En resumen

Delta Force 2 es un excepcional programa de combate en tiempo real. Un moderno simulador del arte de la guerra moderna y de las operaciones que a diario en distintas partes del mundo, fuerzas especiales como los Rangers o el Delta Force americanos, la SAS Británica, los comandos franceses o las unidades especiales de intervención de la





Guardia Civil española, desarrollan en lugares como Yugoslavia, Africa, Rusia, las selvas de Colombia y quizás en sitios donde nunca nos enteraremos que han estado. Tanto el absoluto realismo como la atmósfera que imprime hacen de este programa una elección ideal para sentirse verdaderamente como "si estuvieras allí", y lo hacen adecuado por su mecanismo de juego, tan simple como eficaz, para cualquier aficionado a la acción con toques de estrategia. Al no requerir de estudio extenso para poder controlar a nuestro equipo, no tardaremos nada en comenzar a movernos por las distintas misiones. Carece de complicados mecanismos de juego, pero sin embargo esto no influye ni mucho menos para que la cantidad de posibilidades a realizar sean inagotables prácticamente. Sumamente recomendable, en definitiva.

Calificación

Delta Force 2

Pros: Un exacerbado realismo tanto de las misiones y las armas, como del entorno. Excepcional inteligencia artificial de nuestros enemigos. En el ámbito gráfico es muy bueno y totalmente configurable dependiendo de nuestro equipo. Editor de misiones y capacidad de poder jugar, hasta cincuenta jugadores en red.

Contras: Quizás la tecnología VoxelSpace empleada es acertada para poder usarlo en todos los equipos, pero debería de estar más enfocada a las capacidades gráficas de las modernas aceleradoras. A veces, el nivel de dificultad de las misiones es excesivo. Requiere de máquina potente si queremos disfrutar de todas las capacidades de este magnífico juego.

Instinto básico

Soldier of Fortune

SOF presenta una serie de carencias importantes, pero quizá la más significativa sea la del sentido de la oportunidad. Cuando los ánimos en torno a la violencia en los videojuegos están cada vez más caldeados, Activision publica un título que se recrea en la violencia y el dolor como ningún otro.

Durante los últimos meses Soldier of Fortune ha creado cierta expectación gracias al anunciado tono realista que iba a presidir su contenido. La idea era reflejar lo que puede ser una situación de combate real, y para ello se ha contado con el asesoramiento de John Mullins, mercenario de profesión con una probada experiencia en los lugares menos recomendables del planeta. De hecho, su implicación ha llegado hasta el extremo de convertirse en el protagonista absoluto de la aventura que presenta SOF, cediendo su rostro y nombre al personaje que, en nombre del bien común asesina, descuartiza, apuñala, degolla y lisia enemigo tras enemigo. Éste y las virtudes del "engine" para el renderizado de modelos GHOUL –que permite distinguir numerosas zonas de impacto en cada personaje y animarlo en consecuencia– son los atractivos en los que basa la anticipación con la que se esperaba Soldier of Fortune

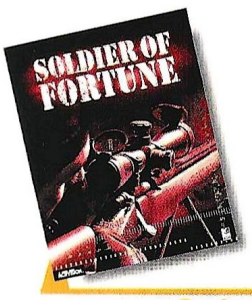
Realismo irreal

Sobre el primer aspecto, poco hay que pueda considerarse fiel a la realidad en cuanto al planteamiento del juego y su desarrollo. SOF sigue fielmente los patrones que ya se han visto en cualquier "shooter" que pueda venir a la cabeza, con pequeños matices como el protagonismo de Mullins o la sensatez presente en el diseño de casi todos los enemigos. En cuanto al exclusivo sistema de modelado GHOUL, sus resultados convierten a Soldier of Fortune en el título más crudo y salvaje que haya pasado nunca por un PC. Algo que, aún provocando una excitación inmediata en los primeros momentos de juego, no lo convierte necesariamente en un buen título.

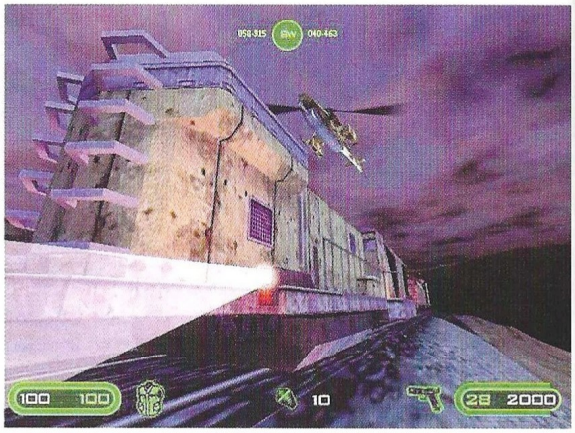
Soldier of Fortune otorga al jugador el papel de Mullins, "soldado de fortuna" que habitualmente pone sus habilidades al servicio de los Estados Unidos. Por el precio adecuado, claro. La aventura se inicia con la acción de una banda paramilitar de skin heads, nazis y punkis que han tomado una estación de metro de Nueva York. La policía hace lo que puede por dominar la situación, pero es Mullins el encargado de aventurarse en el entramado subterráneo y solventar la papeleta. Una vez en el interior, el primer enemigo tiene la feliz ocurrencia de asomarse por detrás de una esquina y dispararle. El jugador responde y el infeliz se lleva las manos a la garganta, sus rodillas se doblan mientras intenta detener la sangre que escapa a borbotones y cae al suelo. El siguiente en la lista muere instantáneamente después de acertarle en el rostro provocando la abertura del cráneo en su parte posterior, mientras que su compañero cojea al agarrarse la rodilla en la que ha recibido otro disparo. De la misma sobrecogedora manera responderán otros contrincantes cuando Mullins acierte en cualquiera de las 26 zonas de impacto que distingue GHOUL en cada modelo, animándolo en consecuencia. Sin duda, el efectista despliegue gore de SOF añade espectacularidad y emoción al juego, otorgándole por momentos una intensidad como pocas veces se ha visto en un PC. Desgraciadamente, no hay mucho más aparte de eso.

Película de acción

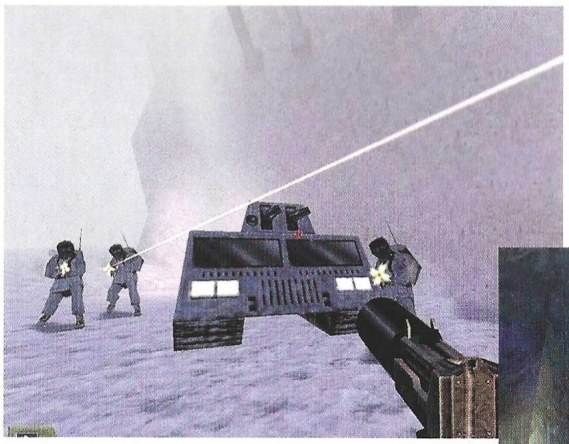
Raven ha procurado un marcado sentido cinematográfico al relato. La secuencia inicial se presenta como la apertura de cualquier producción para la gran pantalla –los títulos de crédito se muestran sobre la

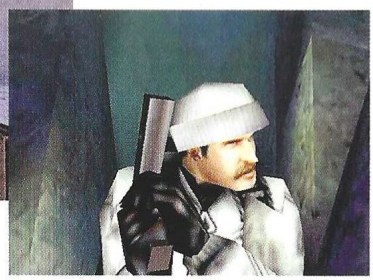


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, tarjeta aceleradora 3D con soporte Open GL, 64MB de RAM, 700 MB libres en disco duro, DirectX 7, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98/NT
Nº de jugadores: 1-32
Editor: Raven Software/ Activision
Distribuidor: Proein



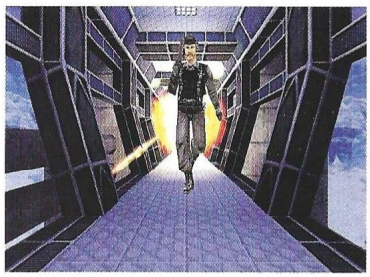
El sistema de modelado GHOUL convierte a SOF en el título más crudo y salvaje que haya pasado nunca por un PC





primera escena que presenta a los personajes y el tono que va a tener la historia– y, a partir de entonces, las secuencias preguionizadas se intercalan con la acción con el suficiente ritmo como para impedir que se olvide como se ha ido a parar a tal sitio y para qué.

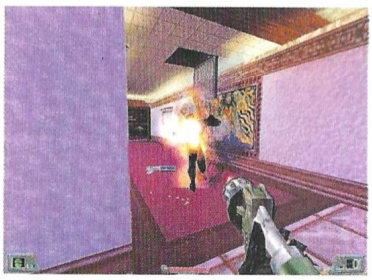
La aventura continua con la huida del jefe de la banda –un peligroso individuo tatuado de arriba abajo que responde al nombre de Sabre–. Tras el incidente de NY, se produce el robo de cuatro cabezas nucleares en una base secreta. A partir de ese momento, el jugador se dedicará a perseguirlas por diferentes localizaciones del planeta e impedir que se utilicen para lo que fueron creadas. Las diferentes localizaciones abarcan desde una gran metrópoli como Nueva York a una localidad iraquí, pasando por una ciudad serbia castigada por el bombardeo de la OTAN, una base secreta en la lejana Siberia y ciertos parajes africanos. Hay una clara descompensación entre unos niveles y otros. Los que sólo sirven como excusa para el festival de disparos y desmembramientos caen con facilidad en la monotonía, mientras que aquellos que requieren algo más de habilidad por parte del jugador –a quien no le conviene descubrirse demasiado pronto– resultan mucho más intensos y emocionantes.

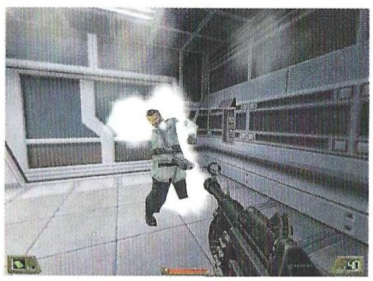


De lo que SOF trata es de acción, pura e impactante, desde el principio hasta el final y sin un respiro para el jugador

llo. La historia transcurre de modo extremadamente lineal y en ningún momento se encontrará el jugador atascado tratando de averiguar como abrir una puerta o resolver algún tipo de puzzle. La inteligencia artificial de los enemigos no es exactamente un reto y el pretendido realismo sólo tiene su reflejo en la violencia y en el armamento utilizado. Disparar y seguir hacia delante es toda la jugabilidad que ofrece SOF. Lo cual conduce inevitablemente el juego al terreno del aburrimiento en algunos momentos.

Pero a pesar de todas estas carencias –o no, depende de las expectativas de cada uno–, hay que decir que lo que SOF hace, lo hace muy bien. La intensidad de los combates es, sencillamente, brutal. El trabajo gráfico desarrollado por Raven –brillante en los aspectos ya comentados y competente en el resto, gracias al "engine" de Quake II que ya empieza a dejar notar sus años– y el fantástico apartado sonoro –tanto en la música que acompaña como en los efectos de sonido– sumergen por completo al jugador en lo que, a fin de cuentas, es el terreno de Soldier of Fortune: la acción.





El título de Raven es un buen entretenimiento para los aficionados a los "shooters" en primera persona más básicos. Sin duda, su brutalidad y fiereza le hará ganar rápidamente un sólido grupo de seguidores que disfrutarán encadenando matanza tras matanza. Para ello cuenta con una nutrida variedad multijugador que presenta algunos modos francamente interesantes –en especial "Realistic DM", donde un solo disparo es suficiente para acabar con un oponente, y "Assasin" donde el jugador ha de eliminar a otro participante previamente designado y, a su vez, es la presa de un tercero–. Le faltan los elementos y equilibrio que han hecho de otros juegos los grandes títulos que son, pero ofrece diversión en la medida, eso si, que uno disfrute con la violencia ficticia.

El truco es...

En un título de estas características no hay demasiadas técnicas a aplicar. Apuntar bien es el requisito básico. Y mantener pulsada la tecla de movimiento hacia delante.

Elementos básicos del género

En realidad, de lo que SOF trata es de acción, pura e impactante, desde el principio hasta el final y sin un respiro para el jugador. Aquí no va a encontrar una historia interesante o absorbente, ni ninguna sorpresa en su desarro-

Calificación

Soldier of Fortune

Pros: Frenética acción en primera persona. Violencia realista e intensa. Buen nivel de diseño en algunos niveles en contraposición con otros vistos una y mil veces. Acertado ritmo en el desarrollo de la historia. El modo multijugador ofrece mucha más diversión que el individual.

Contras: Inteligencia artificial pobre y torpe. Jugabilidad muy limitada gracias a un desarrollo sumamente lineal y sin apenas retos. El presunto realismo es casi inexistente, excepto en la manera en que los enemigos reaccionan a los impactos y el armamento utilizado. El modo individual no deja de ser un simple ensayo para el juego en Internet.

·COMBATE· ·ENTORNO 3D· ·MULTIVISIÓN·

GORKY 17

Comienza la acción.

Friendware
www.friendware-europe.com

DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD-ROM

Textos y voces CASTELLANO

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

TopWare INTERACTIVE

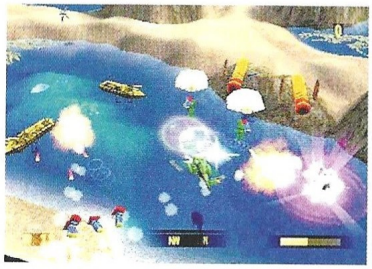
© 2000 TopWare Interactive. Todos los derechos reservados.

Operaciones de altos vuelos

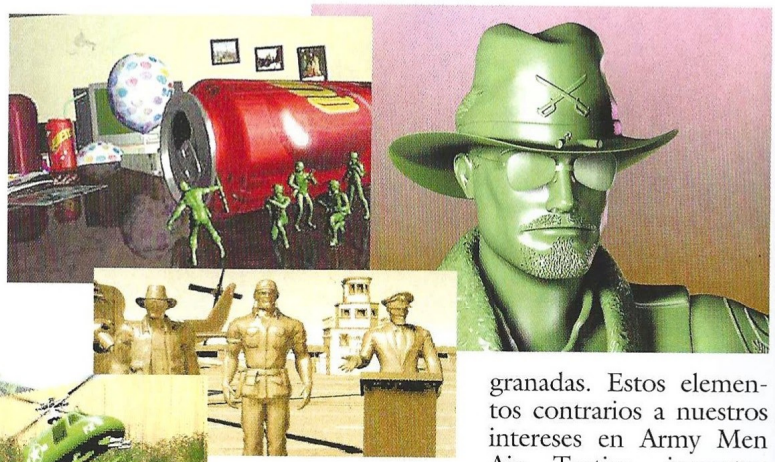
Army Men Air Tactics

Es la mejor prueba: un juego no sólo consiste en un buen aspecto gráfico. Esta entrega de Army Men, ofrece una alta jugabilidad y grandes dosis de diversión adictiva, que es lo que importa, a pesar de sus gráficos un tanto elementales.

Este juego viene a formar parte de una ya conocida saga de títulos de acción que trata sobre las aventuras y desventuras de dos bandos de soldados de plástico, los cuales, requerirán tus servicios para operar en distintas misiones de tinte aéreo. A los mandos de uno de los tres modelos de helicópteros que puedes pilotar en el juego, tendrás que combatir los enemigos de tu bando y efectuar incursiones en el mundo real luchando contra submarinos, cañones antiaéreos y hasta insectos mutantes a lo largo de



más de veinte misiones que discurren por diez mundos diferentes con características propias: las montañas, el trópico, la ciudad, el jardín, el cuarto de baño... y un sinfín de dificultades intrínsecas a los propios entornos de juego. Y es que plantas carnívoras, elementos arquitectónicos y objetos que dificultarán constantemente nuestro avance, no serán escasos a la hora de realizar cada misión.



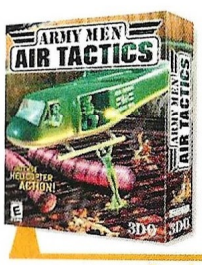
Diversas cuestiones

El funcionamiento del juego es bastante simple: tienes que pilotar un helicóptero ayudado casi exclusivamente del ratón, y llevar a cabo las misiones que se te encomienden a lo largo de la partida. En todo momento se te irá informando de los objetivos, y antes de comenzar en serio tendrás que jugar la misión de entrenamiento, en donde comprobarás por ti mismo lo fácil que resulta el manejo del aparato, y tendrás ocasión de desenvolverte en el entorno a través del cual tendrás que batallar.

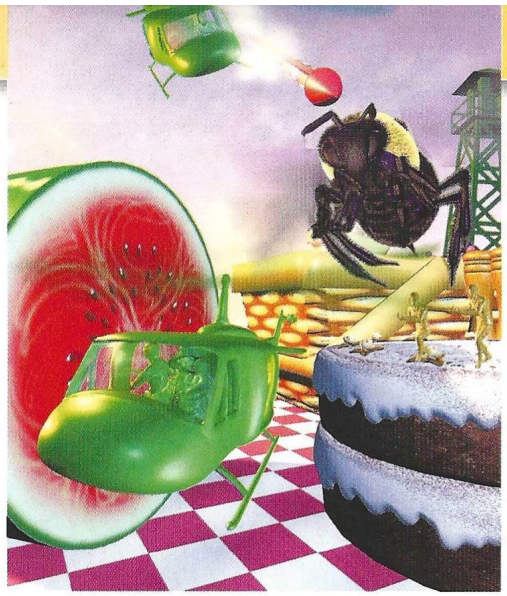
Podrás recoger iconos, romper vallas, lanzar misiles, soltar boyas de radio para hacer que tus soldados lleguen hasta ti, y accionar objetos con la ametralladora del helicóptero. No obstante, si el nivel de juego en que te encuentras resulta demasiado complicado, podrás accionar el dispositivo de autocombate para no tener que estar pendiente de apuntar y disparar al tiempo que finalizas la misión. En caso de estar jugando en modo multijugador on-line, podrás compartir tus anhelos con amigos a través de la red. Si prefieres jugar uno contra otro, podréis conocer el desarrollo del juego a pantalla partida.

Enemigos

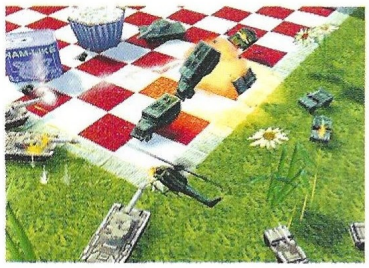
Los que siempre estarán ahí acechando, serán, como es lógico, los soldados del bando contrario, que no pararán de disparar hasta que abatan el helicóptero. A veces llevarán incluso cañones antiaéreos, lanzallamas, bazokas y granadas. Estos elementos contrarios a nuestros intereses en Army Men Air Tactics, importan desde el juego un alto nivel de inteligencia artificial que les hace resultar bastante persistentes en su lucha. Existirán espías que puedes capturar para interrogarles, tanques, sumergibles, jeeps con baterías antiaéreas... hasta helicópteros enemigos y seres

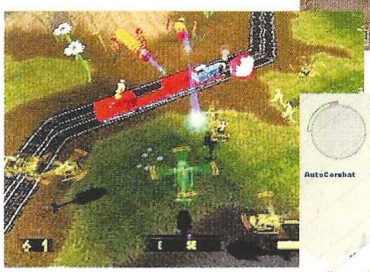


Precio: 7.990
Requerimientos Pentium 133 MHz, 32 Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Windows 95/98, 2 Mb SVGA compatible con DirectX 7, tarjeta de sonido compatible con DirectX 7, Ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin



Napalm, misiles aéreos y otras muchas armas más completarán un nutrido grupo de elementos disuasorios





El truco es...

Cuando termines la misión en el jardín de la casa, tendrás que disparar al grifo que soporta la manguera de riego para poner en marcha el aspersor. Sitúate en el centro del chorro intermitente de agua y éste te elevará lo suficiente como para llegar hasta la ventana del cuarto de baño: desde ahí podrás iniciar otra misión.

mutados genéticamente dispuestos a terminar con tu vida.

Armas

Serán muchas y muy sofisticadas, pero tendrá que aprender a usar cada una en la situación que mejor encaje para un óptimo aprovechamiento de tus posibilidades. Así las cosas, podrás silenciar tu helicóptero, lo que te hará invisible a los ojos de tus enemigos, y dispondrás de misiles guiados, torpedos, minas aéreas, bombas incendiarias y hasta insecticida para lograr deshacerte de algunos elementos biológicos indeseables.

Napalm, misiles aéreos y otras muchas armas más completarán un nutrido grupo de elementos disuasorios que, en la mayoría de los casos, no dejarán muchos pedazos reconocibles de tus enemigos. El modo multijugador será especialmente crudo en la batalla, ya que dispone de ocho mundos distintos a los disponibles para el juego cuando disputas una partida contra el ordenador.

Y es que Air Tactics es un divertido juego de acción que estimulará tus dotes estrategas en un entorno de fácil comprensión, claridad gráfica y complejidad evolutiva, que no permitirá fácilmente que te salgas con la tuya. Un juego que no puede faltar en la colección de los amantes del género, y que te proporcionará la excusa perfecta para echar un pulso al destino que rige la vida de tus hombres.

Calificación

Army Men Air Tactics

Pros: Adictivo, muy jugable y divertido. Las propuestas d las misiones son un ejercicio de lógica que cada vez se complica más. Interfaz muy sencillo.
Contras: Su calidad gráfica podría mejorarse bastante. Está en inglés, aunque no es un grave problema.

El arte del sigilo

Thief II: The Metal Age

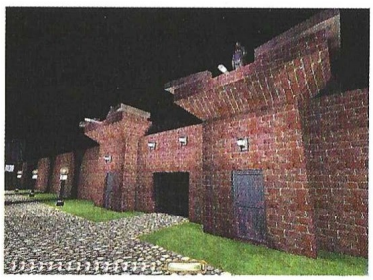
Desde que Looking Glass Studios programó Thief: The Dark Project, muchos han sido los que han pedido a gritos una secuela. Finalmente, y tras una ardua espera, Thief II está entre nosotros para hacer que nos enfundemos el traje de ladrón una vez más.

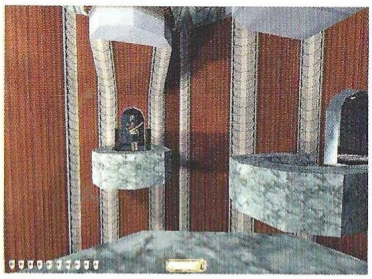
El arte del robo, una expresión que muchos tacharían de irracional, debido a que es una acción no demasiado correcta en el mundo en que habitamos. La sociedad ve a un ladrón exactamente como lo que es en realidad, pero muy pocas personas se paran a pensar que, lejos de lo correcto y lo incorrecto, hay una serie de pasos a seguir, que por supuesto llevan un tiempo de meditación y una perfecta concentración del individuo en cuestión. El ladrón se enfrenta, además de a la autoridad pertinente, a muchas otras situaciones, en las que incluso arriesga su vida o todo lo que tiene. Es como apostarse en un juego de ruleta al todo o nada cuando llevamos una clara ventaja a la banca. El hecho de aspirar a más puede darnos los frutos tras un tiempo, aunque también es cierto que, en muchas ocasiones, la avaricia rompe el saco.

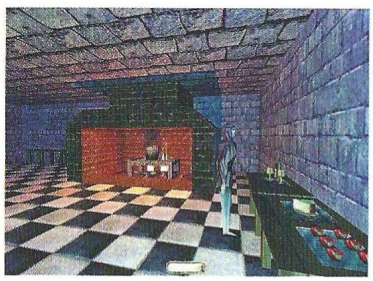
Un mundo de sombras

Thief II: The Metal Age es un juego en el que encarnamos a un ladrón, aunque no es simplemente eso, ya que tendrá que efectuar misiones de todo tipo a lo largo del juego, como ayudar en su huida a un par de enamorados o robar unos importantes papeles. La situación será en algunas ocasiones tan extrema, que lo único que podremos hacer será escapar de las garras de la justicia para ponernos a salvo. Pero lo que realmente nos ayudará, además de algunas armas con las que contamos, será saber cómo desplazarnos por las sombras para no ser vistos, porque de lo contrario, si un guardia o un ciudadano nos ve, dará la alarma rápidamente y el lugar se llenará de enemigos, haciendo nuestra misión mucho más difícil todavía.

En ocasiones podremos elegir si matamos o no, y serán muchas las razones que nos pongan a prueba. Al contrario de lo que sucede en otros juegos similares como Quake o Unreal, en Thief II no será necesario, muchas de las veces, acabar con el enemigo,

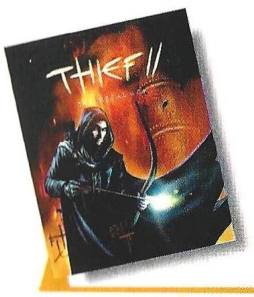






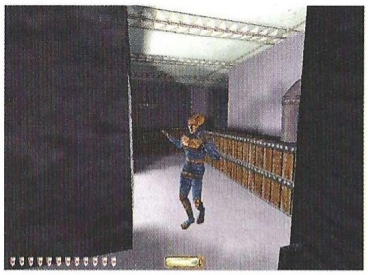
ya que podremos optar por opciones mucho más prácticas y, porque no decirlo, limpias. Si un enemigo, sólo uno, está justamente bloqueando la única salida posible, quizás lo mejor sea acabar con él, pero sin hacer demasiado ruido, así podremos escapar. Si por el contrario, ese mismo enemigo está acompañado por otro guardia, lo más inteligente será, por ejemplo, dejar a uno inconsciente y esconder el cuerpo, o lanzar una flecha ruidosa en alguna dirección para que ambos se dirijan al lugar del que proviene el sonido.

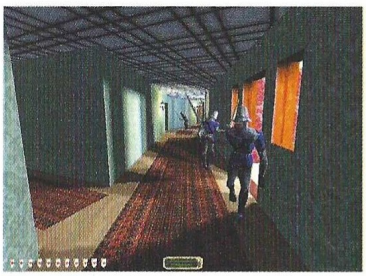
Es extremadamente importante ser sigiloso en todas nuestras acciones, tanto que incluso contamos con unas flechas que propagan musgo allá donde caen, para que al avanzar por esa zona nuestros pasos no sean escuchados. Nuestro personaje siempre avanza a hurtadillas, si bien también podemos hacer que corra, incrementando de este modo el sonido que despiden nuestros pasos y teniendo muchas más posibilidades de que nos den caza y captura. Si permanecemos ocultos y sin movernos en un soportal o en un hueco de las escaleras, los enemigos pasarán cerca de nosotros



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 48MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 4MB, 200MB libres de disco duro, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Looking Glass Studios
Distribuidor: Proein

La situación será en algunos momentos tan extrema, que lo único que podremos hacer será escapar de las garras de la justicia



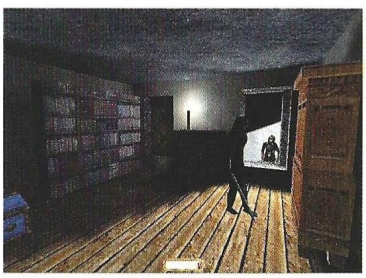


guardias, lo mejor será lanzar una flecha de agua, de ese modo la apagaremos y no seremos vistos.

Un importante equipamiento

Los objetos que portamos en Thief II son realmente fascinantes, y si queremos progresar tendremos que saber utilizar todos y cada uno de ellos. Por ejemplo, hay unas cámaras esféricas que podremos colocar en cualquier lugar conflictivo para ver que es lo que sucede en todo momento; así si hay algunos enemigos a la espera tendremos más tiempo para reaccionar. También hay pociones que nos proporcionan invisibilidad temporal para evitar ser vistos en lugares demasiado iluminados.

Como todos los juegos, Thief II cuenta con algunos fallos, aunque ninguno es demasiado grave, al menos en lo referente al apartado gráfico y a la jugabilidad. El fallo más grande del juego es que no ha sido traducido al castellano, por lo que mucha gente no podrá disfrutarlo al máximo, debido sobre todo a que hay que permanecer constantemente a la escucha de lo que sucede. Thief II, al igual que su antecesor, es un juego realmente fascinante que enganchará irremisiblemente a todo aquel que lo juegue.



El truco es...

Guarda las armas para situaciones realmente comprometidas, de lo contrario te puede resultar difícil encontrar más. Analiza cada situación antes de hacer algo y aprende a moverte por las sombras, será más fácil escapar del enemigo sin ser visto.

sin percatarse de que nos encontramos a menos de un metro o dos de ellos, por lo que será fundamental aprender a vivir en la oscuridad. Si una antorcha ilumina un pasillo en el que hay varios

Calificación

Thief II: The Metal Age

Pros: La idea del juego es muy buena, ya que nos hará pensar en casi todas las situaciones. Los artilugios con los que contamos son muy originales y efectivos.

Contras: Está en inglés, de modo que no todo el mundo podrá disfrutarlo al máximo. Los personajes del juego no están muy bien realizados.

Sangre sin profundidad

Crusaders of Might and Magic

Might and Magic es uno de los títulos clásicos del rol. Ahora, 3DO nos pone en la piel de Drake, un héroe de dicho juego, en un juego de acción que prometía y que a la hora de la verdad se desinfla bastante.

Probablemente es bueno el hecho de que Crusaders of Might and Magic sea un juego corto. En unas 10 ó 12 horas de juego te puedes hacer una buena idea de sus buenas intenciones: enriquecer el género de acción en tercera persona con algunos toques de juego de rol. Si el juego hubiera sido más largo, seguro que el aburrimiento hubiera ocupado nuestra mente y hubiéramos descubierto que incluso sus mejores ingredientes están a medio cocinar.

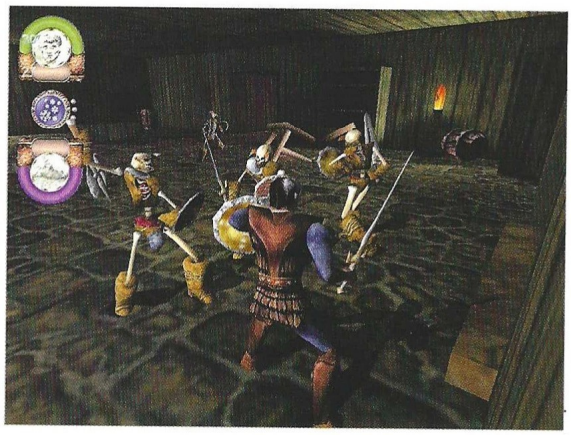
Aunque este basado en el interesante mundo fantástico de Might and Magic, no se puede decir que este juego tenga mucha historia. El héroe del juego, Drake, ha tenido que ver como el maligno Nevros y su Legión de los Caídos acababa con toda su familia y pueblo. Pero como suele suceder en este tipo de juegos, tenemos que leernos el manual para enterarnos de que va el juego, porque dentro de el mismo hay muy poca información. Al principio incluso, Drake parece algo, pero después descubres que no tiene mucha sustancia.

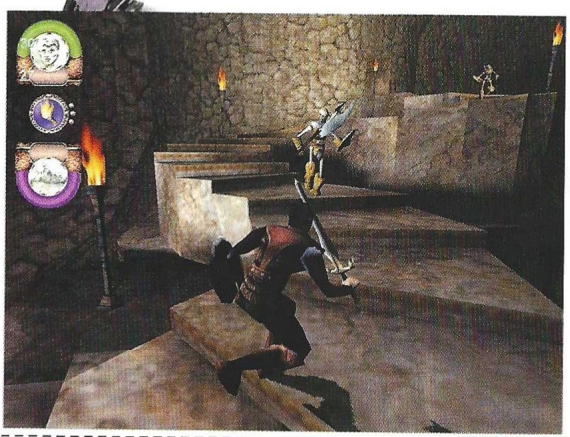
Pese a que los creadores del juego han utilizado algunos elementos de rol, como un buen elenco de personajes con los que actuar, no se puede decir que sirvan de mucho a la hora de jugar. Sin embargo, el motor de juego promete bastante más que la historia. Aunque no está muy detallado, este juego consigue algo que otros juegos de este tipo no han logrado: una suave sensación de movimiento, aunque como suele suceder, no todo es perfecto, porque la mayoría del tiempo lo pasaremos corriendo entre interminables áreas.

Lo mejor: la lucha

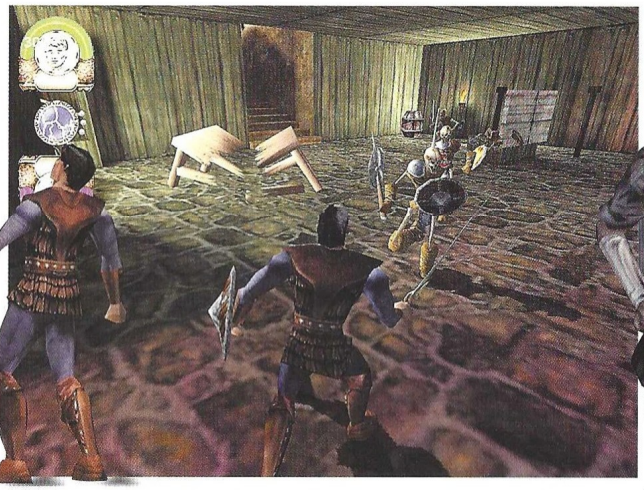
Lo más destacable del juego son los combates. Hay todo tipos de movimientos, desde saltos a movimientos evasivos, y un buen puñado de armas. A medida que se avanza en el juego, los combates van siendo más abundantes, y muchas veces hay que tomar un respiro porque no paras de pelear. Para ayudarnos, también hay posibilidades de usar magia, lo que en cierto modo, le da al juego un aspecto táctico. Hay diez tipos diferentes de magia, desde poderes curativos a bolas de fuego, pasando por hielo o rayos, y todos con tres niveles de potencia. Los efectos visuales de la magia está muy bien hechos, pero el complicado interfaz de uso de las armas complica mucho el momento de fragor de las batallas.

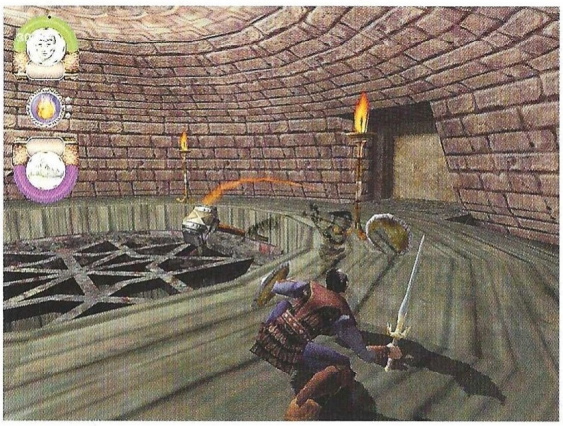
Además, el motor gráfico es tan sólo decente. Las texturas son borrosas y los escenarios faltos de atmósferas que inciten a

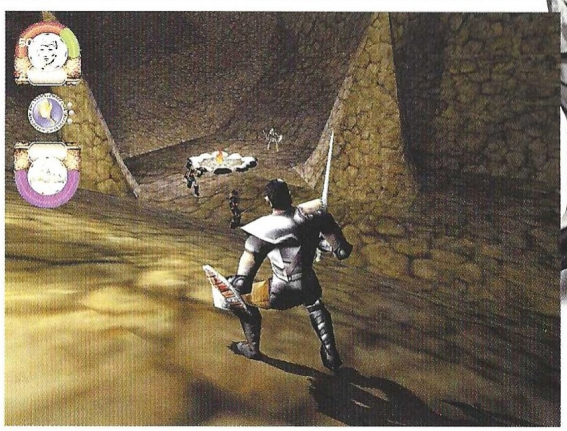




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, tarjeta gráfica de 4MB, WIN 95/98, 290MB libres en disco duro, tarjeta de sonido, ratón y teclado.
N° de jugadores: 1
Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin



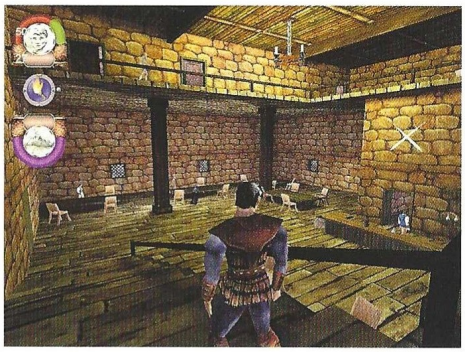




jugar. Muchos de ellos parecen los fríos sets de películas B.

En esencia, pasarás la mayoría de tu tiempo de juego viendo a nuestro personaje deambular por los escenarios, al mismo tiempo que te vas dando cuenta de las cosas que podrían haber sido mejores y no lo son. La falta de una historia y desarrollo de personajes, o la inclusión de algunos puzzles interesantes hubieran salvado en algo a este juego, que se queda en inofensivo y que no ofrece muchas razones para ser jugado.

Hay diez tipos diferentes de magia, desde poderes curativos a bolas de fuego, pasando por hielo o rayos



El truco es...

Ya que muchas veces nos encontraremos a nuestro héroe corriendo por sendas que parecen no tener final, hay que hacer buen uso de las pócimas que otorgan mayor velocidad al caminar de Drake. Otra buena ayuda, a la hora de los combates, es tener en cuenta que tenemos un escudo, y que si lo usamos, nos puede salvar la vida en muchas ocasiones.

Calificación

Crusaders of Might and Magic

Pros: Los gráficos, aunque no son una barbaridad, son decentes y de vez en cuando, no están nada mal. Los combates son interesantes. La inteligencia artificial de los enemigos sorprende por su calidad. Está en castellano.

Contras: Le falta profundidad e interés real para ser jugado. Es muy corto. En general, no está a

Maravíllate como antaño

Pro Pinball
Fantastic Journey

Las máquinas de pinball, también conocidas como petacos o máquinas del millón, son uno de los sistemas de entretenimiento más demandados en los salones recreativos. Si ya estás harto de gastar dinero en ellas, quizá te interese jugar a la nueva y original mesa de la genial saga Pro Pinball de Empire.

Precio: 3.995
Requerimientos : Pentium 90, 16MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, SVGA 1 MB, 50 Megas libres en disco duro, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

Desde hace muchos años, las máquinas "del millón" han sido uno de los mayores entretenimientos de la sociedad, si bien en la última década han perdido algo de popularidad debido a la infinidad de máquinas recreativas 100% electrónicas que pueblan por doquier bares y salones recreativos.

Aún así, y teniendo en cuenta el tiempo que hace que se inventó este tipo de juego, los pinballs siguen causando furor. El hecho de golpear una bola de acero para hacer que suba y baje rampas, mientras contemplamos la cantidad de luces que nos acosan, es realmente divertido, así como lo es oír el inconfundible –y ansiado– sonido de partida extra.

Una de las sagas más prolíficas dentro de los juegos de ordenador es sin lugar a dudas Pro Pinball, de la que ya se pueden contar varias entregas para PC. Lo que siempre ha hecho destacar a esta saga muy por encima del resto ha sido la fidelidad con la que han representado este tipo de juegos, a pesar de jugar mediante un teclado y una pantalla. El apartado gráfico siempre ha sido sobresaliente, y por supuesto se ha mejorado en la entrega que nos ocupa, ofreciendo al jugador un producto de una calidad sobresaliente. Dependiendo del equipo que poseamos, podremos jugar en una mesa con un mínimo de 256 colores hasta la increíble cifra de 16 millones, pasando por muchas más configuraciones. Lógicamente la diferencia salta a la vista según la configuración elegida, aunque se juega a la perfección y se ve muy bien con el mínimo de colores. La bola es quizás el aspecto más llamativo, ya que está provista incluso de reflejos, así como de una perfecta rutina de movimiento.

La jugabilidad no deja lugar a dudas, y de lo único que se puede culpar a Fantastic Journey es de contar con tan sólo una mesa, algo que después de un tiempo nos hará olvidarlo casi por completo.

El juego posee una gran cantidad de opciones, para que cualquier usuario, ya sea veterano o no en este tipo de juegos, no encuentre demasiados problemas a la hora de jugar. Podremos graduar el nivel de dificultad a nuestra voluntad, así como la inclinación de la mesa o la vista de la misma de entre tres posibles.

Un juego realmente divertido, adictivo y agradable a la vista, con el que los fanáticos de los pinballs disfrutarán durante muchísimo tiempo.

El truco es...

Procura seleccionar una inclinación leve de la mesa, de lo contrario te costará acostumbrarte a la ubicación de los elementos.

Calificación

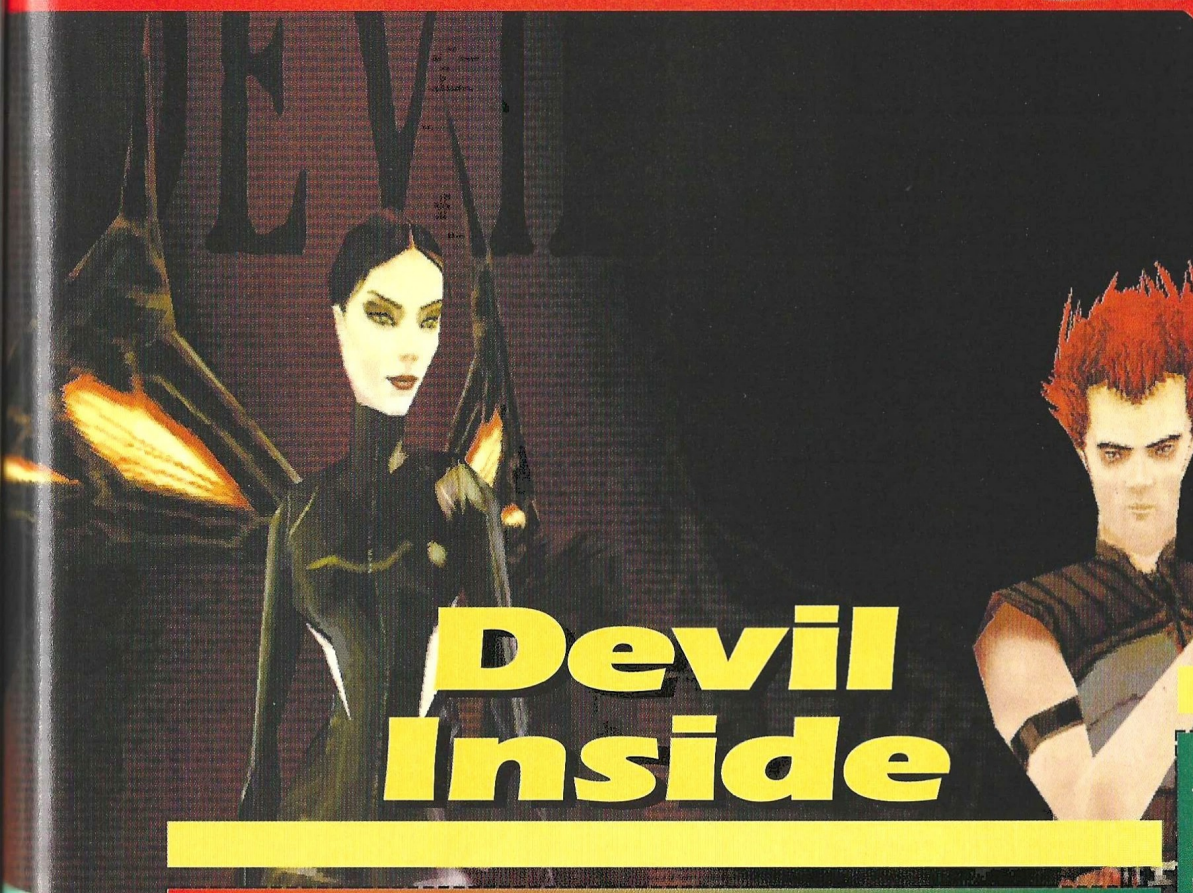
Pro Pinball Fantastic Journey

Pros: Un sensacional apartado gráfico y una jugabilidad digna de elogio, hacen de este juego una compra obligada.

Contras: Una sola mesa no puede dar para mucho, sobre todo si no se es un jugador habitual de pinball.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD



Devil Inside

Una mansión plagada de zombies y extraños seres, un programa televisivo con una audiencia sedienta de sangre, un presentador tan escrupuloso como su propio público y un ex-policía llamado Dave que participará en tan horrendo concurso son las grandes bazas de Devil Inside, el último grito en "Survival Horror".

Si te gustan este tipo de juegos o sientes curiosidad por saber que es lo que encierran en su interior, puedes participar en nuestro concurso y conseguir uno de los 10 lotes compuestos por 1 juego de Devil Inside, una camiseta y un controlador de juegos Boeder para sacarle máximo partido al juego.

Lo único que debéis hacer es responder a la sencilla pregunta que os formulamos y remitirnos el cupón debidamente cumplimentado.

¿CÓMO SE LLAMA EL "ALTER EGO" DE NUESTRO PROTAGONISTA?

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso DEVIL INSIDE")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta acertada a la pregunta que se plantea se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Junio de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Junio de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Junio de 2000, publicándose el resultado en el número 56, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

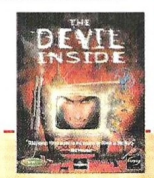
Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....

DEVIL INSIDE



Eliminado en cuartos de final

UEFA Champions League Season 1999/2000

Que el fútbol es el deporte rey es algo que pocos pueden dudar. Desde luego, si de lo que se trata es de dinero y masa social que se mueve en este deporte, no hay vacilaciones sobre ello. En cuanto a juegos deportivos, tampoco.

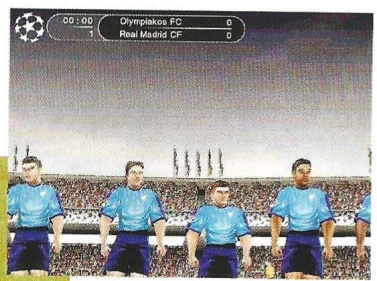
En el mundo del fútbol europeo, a nivel de clubes, no hay nada más emocionante que la competición reina: la Liga de Campeones. Los mejores equipos del viejo continente se reúnen cada año para dirimir cual de ellos es el mejor, o al menos, el más regular. Los grandes monstruos del deporte rey en Europa dan todo el espectáculo que se espera a priori de los equipos más potentes del mundo, y partidos como la final de la Champions League del pasado año, disputada entre el campeón alemán, Bayern Munich, y el inglés, Manchester United, hacen que todos los aficionados a este apasionante deporte recuperemos la afición casi perdida por culpa del chorro de millones que inundan y mancha el mundo del balón.

Son ya varios los juegos que han tratado la máxima competición europea como base para su desarrollo, pero ninguno hasta el momento ha logrado conquistar el corazón de los aficionados al fútbol en PC. Ni siquiera la primera entrega del juego que aquí nos interesa, que aunque no estaba nada mal, no llegaba a las excelencias de otros simuladores de fútbol presentes en el mercado. Para ser sinceros, UEFA Champions League Season 99/00, tampoco logra su cometido del todo, y se queda a medio camino entre un juego entretenido y por momentos interesante y a su vez frustrante y un poco atolondrado.

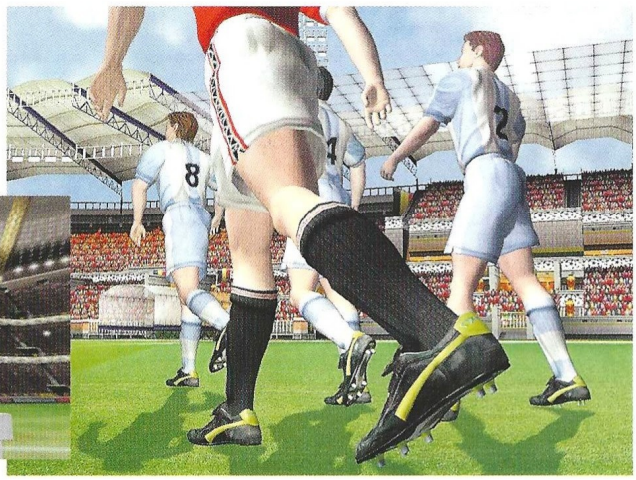
Poca calidad gráfica

Este es posiblemente el principal punto flojo del juego. A estas alturas, y viendo lo visto en otros simuladores, se espera algo más en cuanto a gráficos de lo que nos ofrece UEFA Champions League Season 99/00. Por ejemplo, los rostros de los jugadores no se parecen ni de lejos a los de los futbolistas reales, y en las presentaciones de los equipos podemos ver verdaderos engendros feos como diablos. Es una pena que ya que este juego dispone de una licencia oficial, los desarrolladores no se hayan molestado en simular de alguna forma más fidedigna las caras de, al menos, los jugadores más conocidos. Otro problema en cuanto a la representación de los jugadores es que no respeta la realidad, es decir, podemos ver a Raúl, del Real Madrid, un tipo sin afeitar que más bien parece un boxeador fornido y retaco, o Redondo que parece haber nacido en Marruecos, mientras que en el Madrid que ganara las copas en los años 60 o en el Atlético de Madrid que la perdió en el 74, hay multitud de jugadores de color, cosa totalmente falsa.

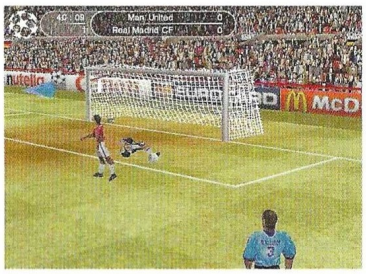
El movimiento de los jugadores tampoco es para tirar cohetes. Por lo general, son bastante estáticos, y sólo en chilenas o remates de cabeza se muestran espectaculares y llenos de movimiento. Los remates a puerta son sosos en el noventa por ciento de las ocasiones, y tan sólo las palomitas de los porteros o sus paradas por bajo merecen la pena. Punto y aparte merecen los comentarios de los partidos. Son realizados por José Ángel de la Casa (que no son malos), Toni Garrido, y por Míchel, que mejor haría si se dedicara a otra cosa. Son repetitivos y terminan por agobiarte, sobre todo los del ex-futbolista. La inteligencia artificial también flojea en ciertos momentos, sobre todo en las defensas, aunque a veces sorprende, como por ejemplo cuando se nos muestra a un jugador dirigido por el ordenador fallar. Se acabaron los jugadores infalibles.



Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 233, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Tarjeta gráfica de 4MB, WIN 95/98, tarjeta de sonido, ratón y teclado
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Proein
Distribuidor: Eidos/ Silicon Dreams

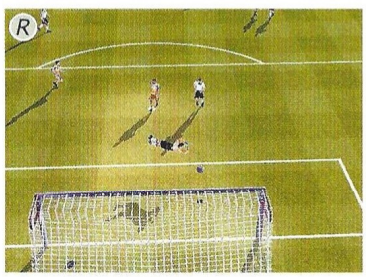


Es fácil jugar, cosa que se agradece, e incluso se pueden realizar jugadas trenzadas y bellas



Pese a todos estos problemas, la verdad es que UEFA Champions League Season 99/00 es un juego que se deja jugar y cuya jugabilidad, salvando ciertos defectos, es muy buena. Es fácil jugar, cosa que se agradece, e incluso se pueden realizar jugadas trenzadas y bellas, que por momentos reproducen de forma bastante fidedigna el juego de los mejores jugadores europeos.

En definitiva, este es un juego que se queda a medio camino. Lo más importante es que se deja jugar, que la jugabilidad no está nada mal, y que es entretenido. Pero parece que Eidos, con su categoría y experiencia, podría haber hecho un mejor y más elaborado trabajo. Después de jugarlo se te queda un sabor de boca algo amargo por lo que pudo haber sido y no es. Desde luego, no pasa a semifinales de los mejores juegos de fútbol, se queda en cuartos.



El truco es...

Los balonazos largos en este juego no sirven de mucho. Es mejor trenzar las jugadas y desbordar al adversario cerca de su área. A la hora de rematar, intenta buscar el hueco y tirar pegado a los palos.

Calificación

UEFA Champions League Season 1999/2000

Pros: Jugabilidad. Dispone de licencia oficial. Puedes jugar con los equipos finalistas desde 1960.

Contras: El aspecto gráfico es simplemente mejorable. Los jugadores parecen sacados de un circo de feos. Las celebraciones tras los goles son horrorosas, y algunas de ciencia-ficción (Raúl no besa su anillo, hace el pino y saltos mortales). Los estadios no son reales. El juego parece presentar ciertas incompatibilidades con algunas tarjetas gráficas.

El rally de las estrellas

Rally Masters

El tan traído y llevado Rally Masters ha caído finalmente en nuestras manos. Ha sido mucho tiempo el que hemos tenido que esperar para un juego que, afortunadamente, cumple con las expectativas levantadas.

Y es que, a diferencia de lo que pudiera parecer, la creación de Digital Illusions para PC es algo que realmente merece la pena tener en nuestras manos, debido en su mayor parte a la creatividad de susodicho grupo, entre otras muchas cosas. Para empezar, podríamos decir que este juego genera mucha adictividad, ya que el control de los vehículos es una de las cosas más llamativas en Rally Masters, a pesar de que, en ocasiones, nos pueda parecer que conducimos por un tramo nevado cuando en realidad es asfalto y el tiempo soleado, pero sólo hay que acostumbrarse.

Pero lo que realmente deja a Rally Masters por encima de sus más directos competidores, como pueden ser Sega Rally 2 o Rally Championship, es el apartado gráfico, que en muchas ocasiones nos hace creer que realmente estamos al volante de uno de estos potentes coches. Cuando conducimos a toda velocidad por la carretera, podemos apreciar sin ningún tipo de problemas gráficos hasta dónde llega ésta, es decir, no veremos como aparece de la nada, de modo que nos parecerá absolutamente real.

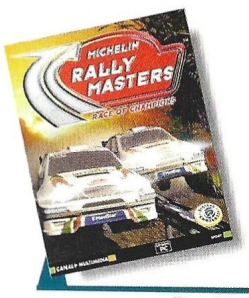
Pero eso no es todo, ya que hay algunos elementos realmente trabajados, como es el caso de los coches, incluyendo el fantástico y realista movimiento de estos, o la más que notable representación de algunos tramos, como por ejemplo el de la paradisiaca isla de Gran Canaria; incluso han incluido el logo de tan singular rally en las puertas de los coches que compiten por la victoria. Por supuesto, los pilotos son reales, pudiendo encontrar entre ellos a Colin McRae o al mismísimo Carlos Sainz.

Todo esto y muchas otras cosas, como el hecho de que sea el juego de rallies que más licencias publicitarias posee, lo convierten en un auténtico fuera de serie, que sin lugar a dudas hará las delicias de los más exigentes. Con todo esto no estamos intentando desprestigiar al resto de juegos de la misma categoría, ya que como en todos los géneros, en el de los rallies cada juego tiene elementos únicos. Aún así, Colin McRae 2 está muy cerca, y será entonces cuando comience la auténtica "competición".

Buena simulación, mejor realismo

La primera vez que juguemos a Rally Masters nos parecerá un buen juego, aunque notemos que algunos aspectos flojeen, pero como todo buen jugador, lo que se tratará de buscar por todos los medios es la jugabilidad que nos vaya a proporcionar dicho título, y para ser sinceros, este juego tiene para dar y tomar.

Una vez que hayamos configurado a nuestra voluntad todos y cada uno de los aspectos de Rally Masters, tanto gráficos como sonoros, podremos seleccionar varios modos de juego perfectamente estructurados. Asi, podremos decantarnos por competir en un rally normal, es decir, del mismo modo en que transcurre un rally en la realidad, compitiendo solos contra el cronómetro y contra las marcas de nuestros rivales, pero también podremos jugar contra varios rivales de un modo simultáneo, que aunque divertido es irreal, y por último, tendremos opción para jugar contra un solo rival en un circuito cerrado, entre los que se encuentra el de Gran Canaria. Por supuesto también hay una opción para varios jugadores en red, por lo que la diversión en ese aspecto está más que asegurada.



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95/98, tarjeta Aceleradora 3D
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Digital Illusions
Distribuidor: Infogrames

Los pilotos son reales, pudiendo encontrar entre ellos a Colin McRae o al mismo Carlos Sainz

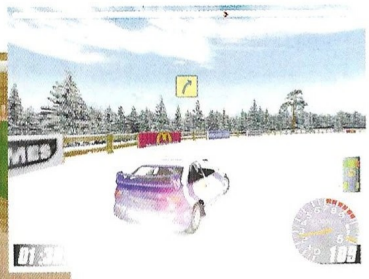
Como ya hemos dicho, la generación de los polígonos y texturas es muy buena, tanto que en muy pocas ocasiones veremos como, en la lejanía, aparece una montaña o una curva, sin que apenas nos deje tiempo para reaccionar, debido en su mayor parte al enorme campo visible que se ha renderizado. Muy pocas veces podrás apreciar unos escenarios tan perfectamente detallados y tan grandes en un juego de coches. En Rally Masters todo eso está cuidado al máximo, ofreciéndonos uno de los apartados gráficos más elaborados y realistas. Pero eso no es todo, ya que la jugabilidad está perfectamente sincronizada al resto de los elementos, ofreciéndonos un producto repleto de calidad.

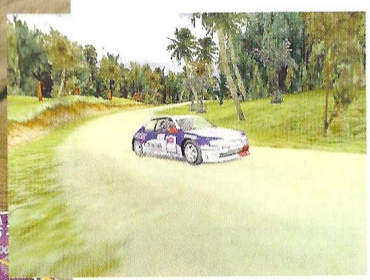
Por todas estas cosas y por muchas otras que sólo puedes descubrir jugando, Rally Masters merece estar presente en todos aquellos ordenadores en los que sus usuarios disfruten de la conducción plenamente, sobre todo si su género favorito es el de los rallies.

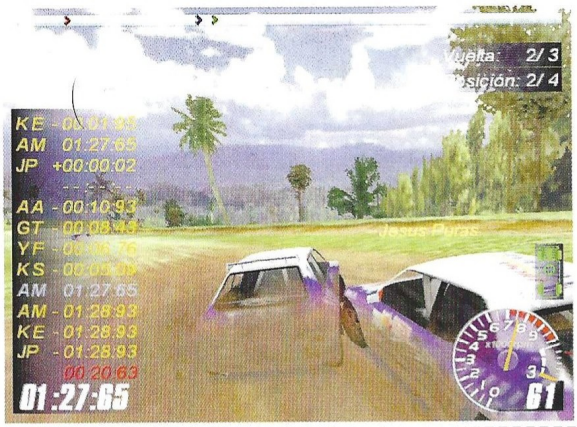
Como se suele decir, este juego supone una vuelta más de tuerca a un género ya de por sí espectacular.

El truco es...

Para dominar el coche es mejor que juegues en un circuito cerrado varias partidas. De ese modo, sabrás en que momento reducir según el tipo de curva y sabrás mucho mejor de qué modo reacciona tu coche en las situaciones más extremas.







Calificación

Rally Masters

Pros: El apartado gráfico es soberbio, así como la jugabilidad, que nos mantendrá pegados al juego durante horas y horas. La cantidad de coches que podemos conducir.

Contras: Quizás eliminaríamos al funesto comentarista y mejoraríamos el control de los vehículos en algunos terrenos.

¡El dominio de la bestia!

Need for Speed Porsche 2000

La potencia y la furia que desarrolla el motor de un Porsche bajo su capó son legendarias. El sueño de todos los amantes de la velocidad ha sido poseer uno, pero por desgracia, para muchos de nosotros esto es casi un imposible. Decimos casi porque el garaje virtual de Need for Speed nos ofrece otras alternativas...

Puede parecer, a primera vista, que se trata del típico juego de carreras de coches, pero lo cierto es que, cuando te sientas a los mandos de cualquiera de los modelos de Porsche que tendrás oportunidad de probar en este juego, verás que la sensación en la conducción es muy distinta a la que esperas experimentar. ¿Porqué? Por que en este caso, los creadores del juego han tenido muy en cuenta la realidad de la prestigiosa marca de deportivos y han sabido plasmar, con firmeza para el PC, el espíritu furioso de estas máquinas increíbles.

Podrás pensar que la sensación de velocidad no es muy grande, que el agarre de los coches no responde a las expectativas que te has creado, que las carreras se desarrollan con cierta desidia. Acostumbrados a ingenios mecánicos que alcanzan velocidades de 600km/h subiendo por los techos y paredes de las pistas, Need For Speed Porsche puede parecer un tanto soso, pero lo cierto es que, lejos de la locura impuesta por arcades que pretenden simular la conducción, este juego insufla vida a una realidad especular que refleja el mundo real de manera inequívoca, dado que la influencia de las fuerzas físicas contra las que se lucha en una carrera mientras se conduce, ofrece al jugador la posibilidad de enfrentarse a un mundo de sensaciones tangibles en donde todas tus acciones tendrán sus correspondientes consecuencias.

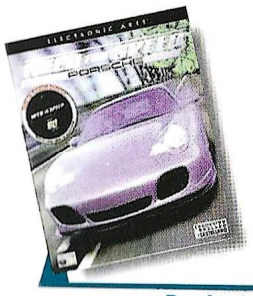
Elementos circunstanciales

Además de la conducción propiamente dicha, el juego ofrece al usuario la posibilidad de sumergirse en 50 años de historia Porsche. Desde los primeros modelos hasta las concepciones más recientes, toda la vida de la marca está contenida en una base de datos y 80 deportivos que podrás disfrutar conduciendo las pruebas más típicas: carrera individual o a muerte, entre otras...; y algunas menos vistas, como por ejemplo el modo evolución en donde comenzarás conduciendo los modelos más antiguos, para llegar a dominar hasta los más modernos bólidos.

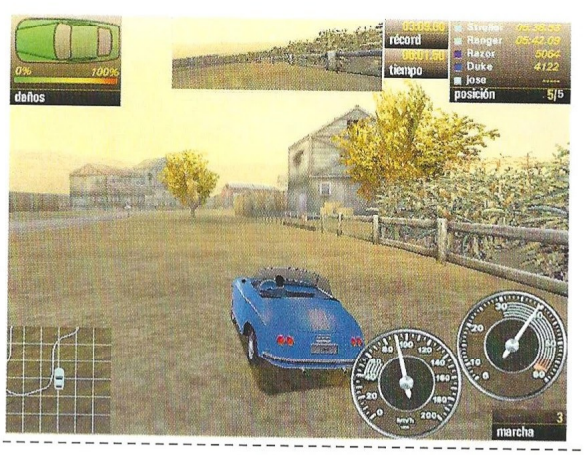
Otros retos, como por ejemplo el modo factory driver, son muy divertidos. Se trata de un montón de pruebas que tendrás que llevar a cabo, para ir escalando puestos dentro de la plantilla de pilotos, los especialmente adiestrados para probar los coches en las pistas de evaluación. Este modo, con ciertos tintes de, casi, aventura gráfica, irá proponiendo retos cada vez más difíciles, de tal forma que, llegados a ciertos extremos, puedas convertirte en un piloto experto que domine la conducción de estos vehículos de la manera más profesional. Se trata de adquirir un total dominio sobre la máquina para realizar una actuación perfecta.

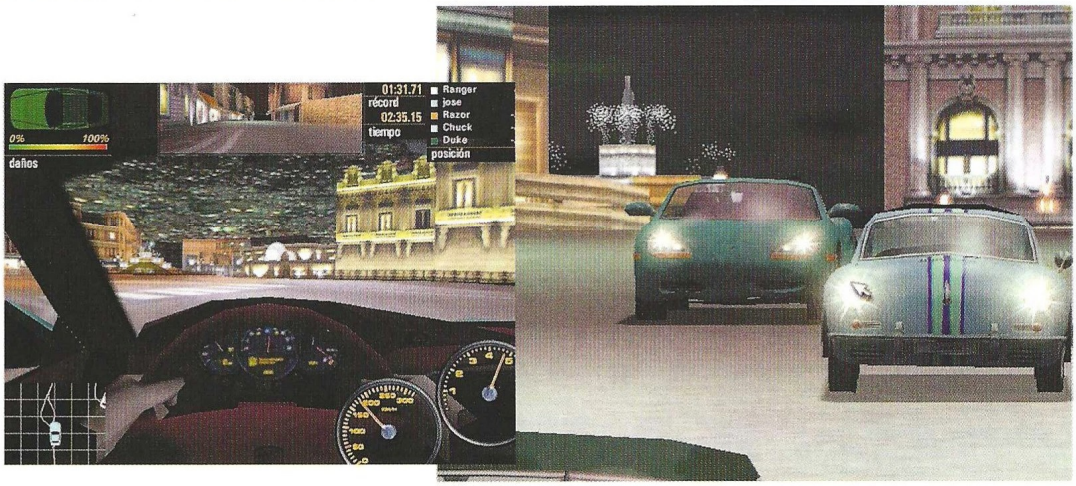
Características

Uno de los elementos más importantes en todo juego de carreras de coches son las pistas, y en el título del que aquí hablamos podremos disfrutar 14. De entre todas, nueve serán de carretera, abiertas, y cinco especialmente diseñadas para la competición. En éstas últimas contaremos con la posibilidad de atajar la actuación de nuestros oponentes desde rutas alternativas, o despistar a los contrincantes que nos persiguen en los cruces. Cruces en los que deberás tener cuidado porque las colisiones de los coches contra cualquier elemento situado sobre el asfalto, se pagan caras. Como mínimo te costará un buen bollo en la chapa. También podrás disputar carre-



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 150Mb de disco duro libres, tarjeta de vídeo 3D de 4 Mb, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts





ras en modo multijugador a través de Internet, o en red junto con varios ordenadores.

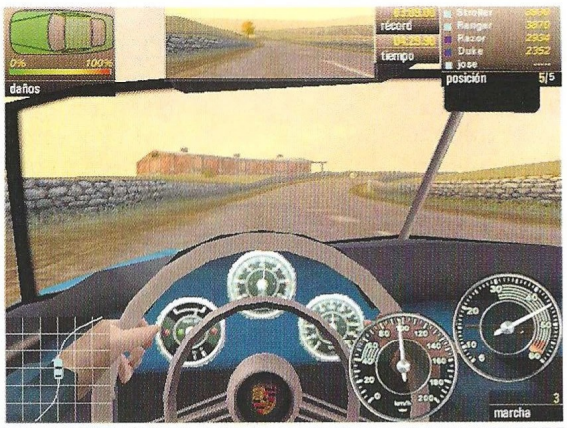
No obstante todo lo dicho arriba, estamos en condiciones de asegurar que este juego es más que recomendable para los amantes de la simulación. En todo momento tendrás la sensación de conducir un coche real a través de entornos más tangibles. La alta calidad de sus gráficos ayuda a conseguirlo, pero es que el respeto por las leyes de la física tal y como las conocemos en nuestro planeta, también aporta su grano de credibilidad, ofreciendo un intachable concepto de juego dentro de unos altísimos niveles de realismo; niveles que podrás sentir en carne propia en cuanto comiences a jugar y te topes con los primeros coches de policía o con el tráfico rodado que podríamos llamar civil por calificarlo de alguna forma.

Desde los primeros modelos hasta las creaciones más recientes, toda la vida de la marca está contenida en una base de datos

Por otra parte, el interfaz del título es muy amigable, claro, y sin los laberintos conceptuales que tan a menudo consiguen distraernos de lo que es el juego en sí. Tan sólo puntualizar que los creadores del juego deberían haber incrementado ostensiblemente la sensación de velocidad que se observa mientras conducimos, circunstancia que fluye en detrimento de la jugabilidad. ¿En pantalla? Lo necesario: espejo retrovisor, marcadores, radar y datos sobre el tiempo que llevamos en carrera y nuestra posición.

El truco es...

Si te encuentras realizando las pruebas para llegar a formar parte del equipo de conductores profesionales de Porsche, será mejor que varíes las vistas del juego según la prueba que lleves a cabo. Te será más fácil al principio. Por ejemplo, el slalom será más fácil usando una vista desde el interior del coche. Cuando tengas más experiencia podrás hacerlo desde cualquier ángulo.



Calificación

Need for Speed Porsche 2000

Pros: Gran calidad gráfica. Reproducción muy acertada del comportamiento real de los coches sobre el asfalto. Atmósfera del juego realista y muy emocionante.

Contras: Acostumbrados a la fácil conducción y las grandes velocidades, esta simulación extrema no permite mucho fallos. Más difícil de lo que parece a primera vista. Jugabilidad exigente.

Cara a cara

Enemy Engaged

RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum

En su momento tuvimos la oportunidad de luchar con los hermanos "pequeños", el Apache y el Havoc. Ahora, y tras volarlos de forma individual, podremos enfrentarlos uno contra otro, además de con sus respectivos ejércitos.

No todos los días podemos disfrutar del vuelo en los dos helicópteros del momento, pudiendo enfrentarnos, no ya el uno con el otro, sino con casi todas las unidades que el ejército contrario dispone.

Aquí no hay ejercito americano ni ruso, sino equipo rojo y equipo azul. Eso sí, el rojo tiene todo el armamento de un ejercito ruso y el azul del americano: cambian los nombre pero nada más.

Nuestra misión comenzará en la base, de aquí al objetivo podremos ir con el piloto automático o con el manual. Sea como sea nos acompañarán uno o más helicópteros, que nos darán apoyo. Por el camino recibiremos mensajes, a través de los cuales iremos sabiendo cómo va la guerra en otras partes; incluso podremos atender a llamadas de petición de apoyo aéreo.

En nuestra travesía nos iremos encontrando con un poco de todo. Lo primero es el terreno, que dependiendo de la zona en la que luchemos será más o menos abrupto. Volaremos entre altas montañas, zonas llanas con sus campos de cultivo, profundos valles, desfiladeros, etc. Terreno ideal para ocultarse y preparar una emboscada al enemigo.

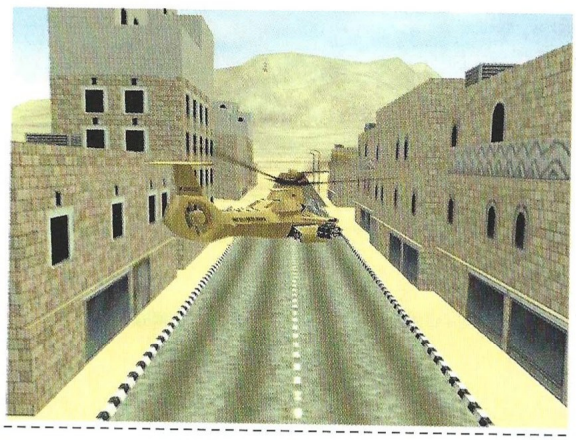
Este dispone de todo tipo de armamento con el que hacernos frente, desde el soldado de a pie, al cual podremos ver caminando ametralladora en ristre vigilando todo lo que se mueve a su alrededor, o a un soldado lanzamisiles al hombro esperando en una azotea a que aparezca algún helicóptero despistado.

También veremos vehículos de todo tipo, que no están fijos en una posición esperando a ser atacados: se moverán por carreteras o campo a través. Cada uno perfectamente reconocible, modelado a la perfección en cada uno de sus detalles, con radares que se mueven, cadenas que se desplazan cuando el tanque se mueve y un sinfín de detalles más.

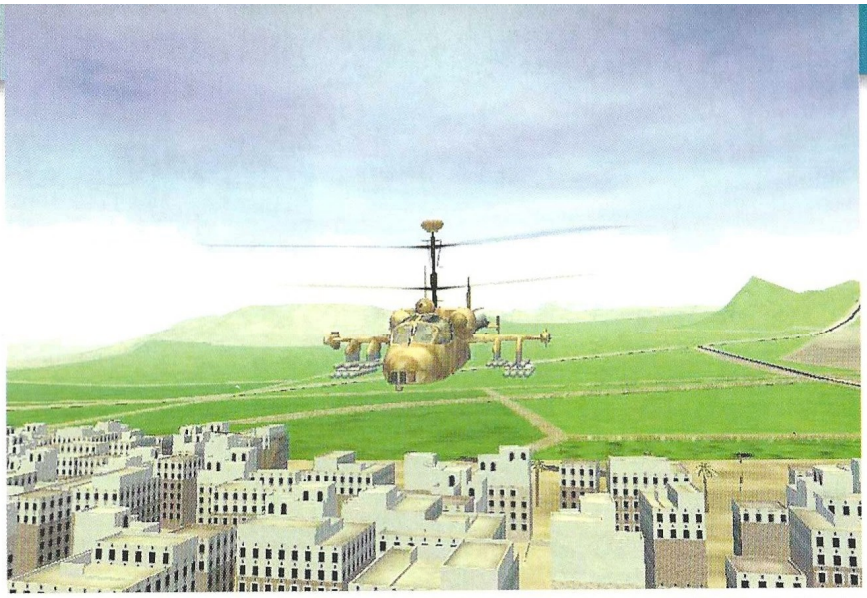
Más arriba, a nuestro nivel, también nos encontraremos con una amplia gama de aviones y helicópteros de apoyo y ataque, cada uno cumpliendo su misión. Un C-130 lanzando suministros en paracaídas, F-16 patrullando, un Mig Mi-24 dando apoyo a la infantería. Cada vehículo tiene una misión y lucha por cumplirla, nosotros no somos los únicos que estamos luchando activamente.

Cada objeto susceptible de moverse generará sus propios sonidos, hasta algo tan insignificante en un simulador de vuelo como el mar, generará ruido de oleaje. Cada vehículo tiene sus propios sonidos, aunque algunos sean demasiado parecidos entre sí.

El aspecto gráfico también ha sido muy cuidado. Como hemos dicho antes, los vehículos están altamente detallados, las texturas que los recubren son



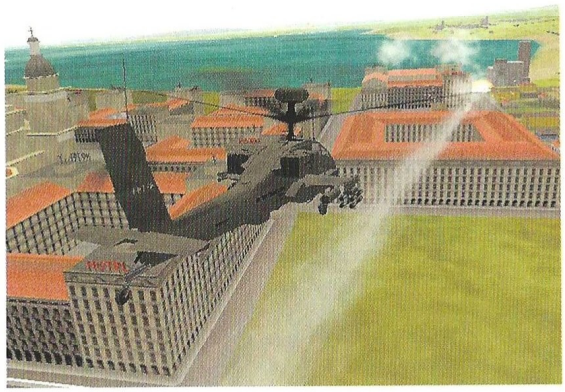
Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 266, 64Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, CD-ROM 6x, tarjeta 3D 4MB, Windows 95/98, ratòn, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic

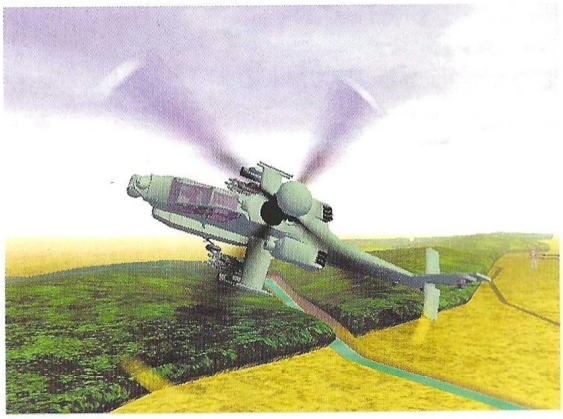


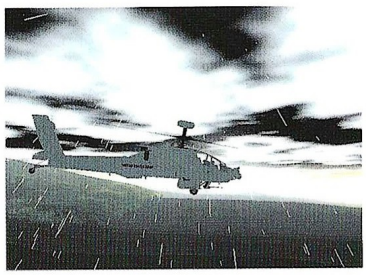
Por el camino recibiremos mensajes a través de los cuales iremos sabiendo cómo va la guerra en otras partes

igual de detalladas. Los camuflajes variarán en función del terreno por donde luchemos, los soldados tienen cara, cejas, ojos. Las ruedas de los vehículos desprenden polvo cuando se mueven. Lo único que queda un poco por debajo de la media son las texturas del terreno. Aunque bien hechas, son simples y monótonas, y en las carreteras llegan a ser bastante simples. Además, para complicarnos las cosas, el juego dispone de un generador de tiempo. Podremos volar de noche con una lluvia torrencial o al amanecer con una ligera brisa.

El interior es igual de bueno que el exterior. Disponemos de una cabina virtual que nos permitirá ver todo a nuestro alrededor, incluso podremos ver al piloto y copiloto utilizar los controles. Las pantallas multifunción funcionan, y nos mostrarán todo la información de los diferentes sistemas.







El truco es...

Pégate al suelo como una lapa y aprovecha las opciones de apoyo de artillería cuando el enemigo esté demasiado bien colocado como para atacarle con el mínimo riesgo.

Para poder disfrutar de todo esto y más, podremos hacerlo a través de la opción de vuelo libre, en la que podremos ajustar diversos parámetros para convertir nuestro vuelo en un simple paseo o en algo más interesante.

Con las misiones simples nos asignarán un objetivo a cumplir, y por último queda mencionar la opción de campaña, en la cual las misiones se irán generando según vaya avanzando la misma.

Para finalizar, Comache vs Hokum es un buen simulador con un alto grado de detalle, que hará las delicias de más de uno. Además está totalmente doblado al castellano –incluyendo los mensajes de la radio–, por lo que no tendremos que pegar la oreja al altavoz para entender lo que dicen. El buen precio y el cuidado manual –más de 100 páginas– ponen la guinda.

Calificación

Enemy Engaged RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum

Pros: La inclusión del Comanche y el Kamov en el mismo simulador es un gran acierto. El nivel de detalle de cada objeto del juego es magnífico. Los textos y los mensajes de radio están en castellano.

Contras: Las texturas del terreno son simples y monótonas. El manejo del helicóptero es a veces complejo debido a las innumerables teclas que deberemos utilizar.

No es oro todo lo que reluce

F1 2000

Si el mes pasado os contábamos las maravillas de Superbike 2000, este mes os ofrecemos su homónimo en Fórmula 1, un juego que sin duda no cumple, ni de lejos, con las expectativas generadas.

El hecho de hacer un juego de motos absolutamente increíble no significa que se pueda hacer lo mismo con uno de Fórmula 1, aunque se pueda pensar lo contrario. La verdad es que no nos explicamos cómo Electronic Arts ha desaprovechado de este modo una licencia tan buena como es la de la FIA, haciendo que un juego que podía ser excepcional parezca una auténtica tapadera multimillonaria.

Como ya os hemos adelantado, el mes pasado dimos buena cuenta de Superbike 2000, secuela de uno de los mejores simuladores de motos de todos los tiempos. En nuestra opinión, ese juego es el mejor del género, ya que además de hacer gala de un espléndido apartado gráfico la jugabilidad es realmente buena, dándonos la sensación de pilotar una moto real.

Cuando Electronic Arts (EA) anunció que iba a lanzar un simulador de Fórmula 1, que además tendría desde un principio la base de datos actualizada, pensamos que podíamos encontrarnos ante una obra maestra en el género de la conducción, pero nos confundimos. Los gráficos de F1 2000 no pasan del aprobado, y el control de los vehículos, así como la jugabilidad general, se quedan estancados en el suspenso, ya que pocas veces habréis jugado a un título de Fórmula 1 tan poco controlable como este.

No importa que juguemos una carrera rápida o un campeonato, que desactivemos las ayudas como que no, porque el coche que controlemos siempre responderá de un modo irreal y poco afortunado.

Buenas licencias, mal el resto

Una de las grandes bazas de EA ha sido hacerse con las licencias oficiales de la FIA, algo que sin duda le otorga una notoria credibilidad al juego, ya que podremos ponernos en la piel de Michael Schumacher o de su hermano Ralph y conducir sus flamantes y potentes vehículos. Hasta ahora, todo los juegos inspirados en el mundial de F1 tenían un fallo; o no contaban con las licencias oficiales o las tenían pero eran las de la temporada anterior, por lo que la legión de seguidores con los que cuenta tan singular deporte no lo encontraban creíble al 100%.

En esta ocasión eso no sucederá, ya que el juego ha salido a la venta más o menos al tiempo que ha empezado el campeonato, por lo que todo está representado a la perfección. Ningún corredor estará en una escudería en la que no tenga que estar, y los logos que aparecen en el juego en los vehículos también son los reales.

En este aspecto, el juego de EA supera a todos sus competidores, pero en ninguno más. Cuando comenzamos a jugar nos damos cuenta del dudoso hacer del grupo programador, y más aún después de haber alucinado con Superbike 2000. Los gráficos, aunque pongamos todas las opciones al máximo, no llegarán a ser todo lo nítidos que debieran, restando mucha credibilidad al juego. El horizonte sufre una cantidad ingente de "popping", por lo que veremos como aparecen de la nada los árboles, carteles publicitarios y demás. Los vehí-

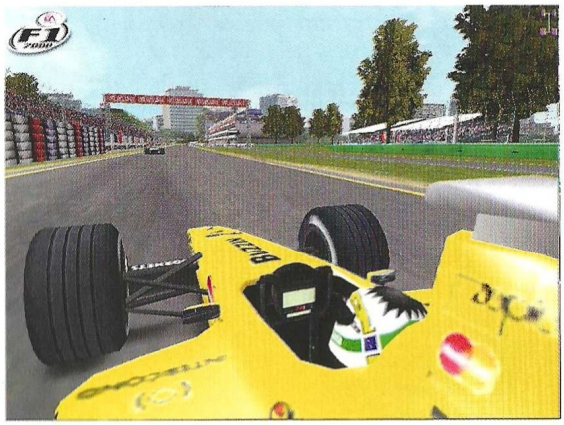
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, 150MB libres de disco duro, SVGA de 4MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Podremos ponernos en la piel de Michael Schumacher o de su hermano Ralph y conducir sus flamantes vehículos

culos no están mal representados, y si nos fijamos apreciaremos cómo un brillo baña las carrocerías, a pesar de que siempre da la sensación cuando corremos de que el cielo está nublado por completo.

Y llegamos al punto más negativo del juego, el control de los vehículos. En lugar de pilotar un rápido monoplaza, tendremos la sensación de pilotar un coche de rally, debido al vaivén al que nos someteremos. Tocar la dirección algo más de la cuenta hará que derrapemos irremisiblemente, pero eso no es lo peor, ya que aunque esto nos suceda, no será excesivamente difícil volver a la carrera. Las curvas no representarán apenas dificultades, aunque sean bastante cerradas, por lo que una vez que conozcamos el circuito no nos costará lograr una rotunda victoria frente al resto de participantes.

Si tocamos la hierba, el coche, en lugar de perder el control perderá velocidad, pero será lo único que suceda. Y ya decimos que, aunque desactivemos todas las ayudas, como la asistencia de frenado o los daños del coche, no nos costará mucho más poder ganar una carrera.



El truco es...

Intenta jugar con el mínimo de ayudas, de lo contrario te resultará excesivamente fácil dominar el juego, algo que no conviene en demasía, al menos al principio.

Incluso el circuito de Mónaco, uno de los más peligrosos y difíciles del campeonato será pan comido ya desde las primeras partidas.

En fin, un juego que podía haber sido mucho y se ha quedado a medio camino. Sólo para fanáticos incondicionales.

Calificación

F1 2000

Pros: Lo único que se salva de este juego, además de algunos coches, son las licencias con las que cuenta y la enorme base de datos con que cuenta.

Contras: Unos gráficos no muy brillantes y una jugabilidad realmente poco afortunada dejan en no muy buen lugar a esta creación de EA Sports.

Salto al vacío

Silkolene Honda Motocross GP

Parece que el mundo del motor, ya sea a cuatro ruedas o a dos, está en pleno auge. En esta ocasión, y de la mano de Acclaim, nos llega un juego en el que el Cross es el auténtico protagonista.

Está muy claro que las competiciones de Cross no cuentan con tantos adeptos como las de motocicletas deportivas, que son mucho más habituales y frenéticas. Todo esto es cierto, pero hasta un punto, ya que presenciar una carrera de Cross en vivo es una de las sensaciones más increíbles que podemos encontrar. Una gran cantidad de motos a gran velocidad subiendo y bajando grandes montañas de arena o de barro con el riesgo que supone hacerlo rodeado por infinidad de motos y unos espectaculares saltos, son los elementos más característicos de estas competiciones, con las que la gente que se acerca a contemplarlas disfruta enormemente.

En los juegos de ordenador sucede algo muy similar a la realidad; hay muchos más juegos que contemplan el campeonato mundial de motociclismo que las competiciones de Cross, y eso será debido con toda probabilidad al número de seguidores de cada disciplina, aunque también es correcto decir que es bastante más complicado programar un juego decente de Cross que un simulador de 500 c.c. en el que la acción transcurre en una carretera de asfalto y es muy difícil despegar la moto del suelo de no ser porque caigamos.

Teniendo en cuenta que el Cross cuenta con un grupo minoritario de seguidores, es perfectamente comprensible que los grupos programadores, cuando se enfrascan en un proyecto así, traten de hacerlo lo mejor posible, puesto que no hay prácticamente donde elegir. Tan sólo Motocross Madness de Microsoft ofrece algo de calidad a la hora de pasar un buen rato, el resto son sólo juegos del montón, con los que raramente alguien pasará un buen rato.

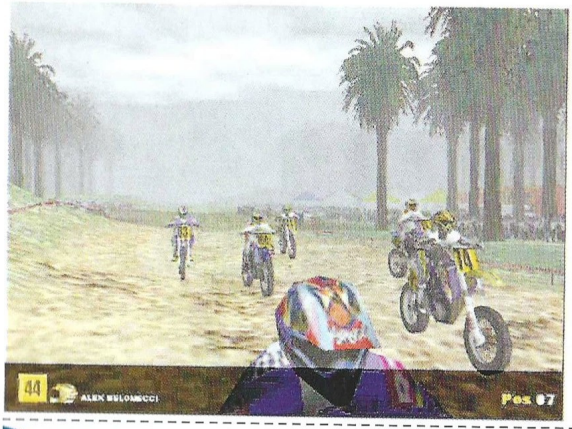
Silkolene Honda Motocross GP, contiene, como casi todos los juegos, buenos elementos con otros que dejan algo que desear, pero no por ello es un mal juego, aunque se podía haber mejorado.

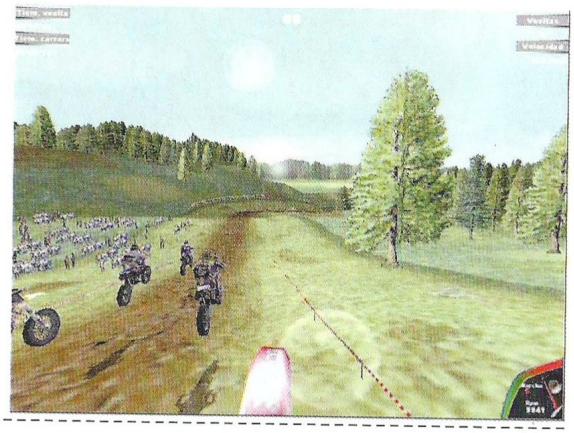
Saltando que es gerundio

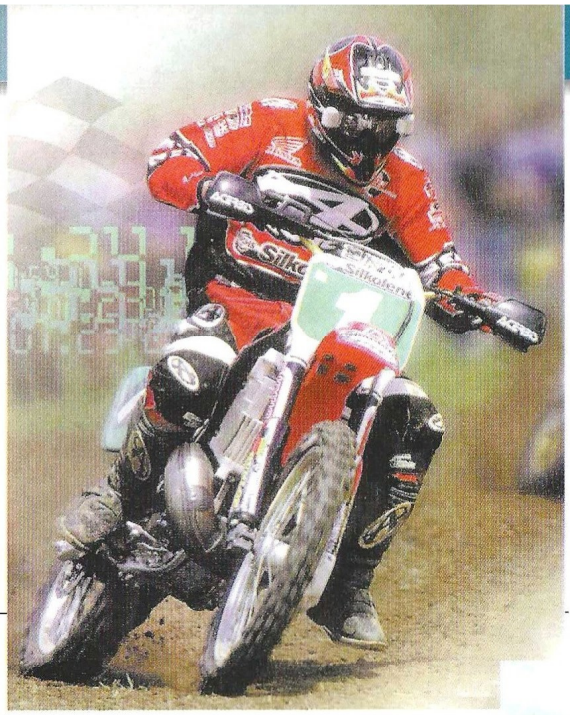
Como en todos estos juegos, uno de los aspectos que antes tendremos que aprender a controlar son los saltos, de otro modo no ganaremos ni una sola carrera, además de que arrastraremos nuestro cuerpo serrano por el suelo infinidad de veces. Lógicamente, y al tratarse de un juego de Cross, los saltos serán el elemento predominante, así como las curvas cerradas en las que habrá que entrar derrapando y salir de ellas metiendo el puño al máximo, para no quedar rezagados ni caer al suelo.

Hay que tener muy en cuenta que, una vez en el aire tras efectuar un salto, no podremos rectificar nuestra trayectoria, por lo que más nos valdrá centrarnos antes de salir "volando". Asimismo, en muchos de los saltos, y contrariamente a lo que podamos pensar, nos encontraremos con una curva, por lo que también habrá que medir la velocidad en la ma-

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166, 16MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido 16 bits, Aceleradora 3D, 180 MB libres en el disco duro, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Midas Interactive
Distribuidor: Acclaim







Los saltos serán el elemento que predomina, junto con las curvas cerradas en las que habrá que entrar derrapando

yor medida de lo posible y no efectuar saltos a lo loco.

Como podéis apreciar por el nombre del juego, la licencia oficial pertenece a Honda, por lo que todas las motos, o casi todas, son modelos reales, tanto en 125 c.c, como en 250 y en 500. Si tenemos algún conocimiento de mecánica, con este juego disfrutaremos de lo lindo, ya que antes de cada carrera se nos dará la oportunidad para cambiar cualquier aspecto de nuestra moto, como la distancia entre ejes, la suspensión e incluso el motor, pudiendo conseguir un rendimiento extraordinario para cada prueba.

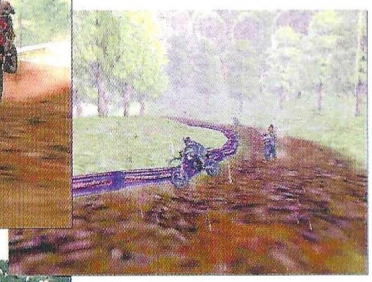
Las opciones generales del juego, además de las ya enumeradas en cuanto a mecánica, son similares a las vistas con anterioridad en otros juegos, por lo que podremos jugar desde una carrera simple a un campeonato completo, tratando de conseguir la victoria a lo largo y ancho de los doce circuitos internacionales. Gráficamente el juego está bien elaborado, aunque cuenta con algunos fallos de "clipping", algo bastante comprensible teniendo en cuenta la concepción de los circuitos, llenos de baches, subidas y bajadas. Para disfrutar por completo de la sensación de velocidad que proporciona este juego, es aconsejable jugar desde la perspectiva "interior", en la que únicamente veremos parte del guardabarros delantero.

Otro fallo, y quizás el más grave, es el control de la moto en las perspectivas externas, en las que tendremos la sensación de que ésta gira más de lo que en realidad debiera, haciendo muy difícil cualquier maniobra. Lo mismo sucede cuando jugamos con lluvia; el control se hace insoportable hasta límites insospechados, ya que en esta situación ni siquiera jugaremos bien con la vista interna.

Por lo demás, nos encontramos con un juego correcto, que hará las delicias de los aficionados al Cross, que podrán incluso jugar partidas de hasta ocho jugadores, haciendo de cada carrera una nueva experiencia.

El truco es...

Práctica mucho antes de participar en un campeonato completo, y revisa de un modo tranquilo todos los cambios que puedes realizar en tu motocicleta. Usa la vista interior para tener mucho más control y disfrutar al máximo de la sensación de velocidad.



Calificación

Silkolene Honda Motocross GP

Pros: Un buen apartado gráfico y una buena jugabilidad tras un tiempo, hacen de Silkolene Honda una compra obligada para los aficionados al Cross.

Contras: La jugabilidad con las vistas externas –en las que vemos la moto y el piloto– dejan mucho que desear. Algunos fallos de "clipping" y lo poco real de la lluvia.

Especial Top Secret

Más trucos que un mago

Desde niños nos ha gustado que nos hiciesen trucos. La verdad es que, a pesar del énfasis que poníamos por aprenderlos jamás llegábamos a perfeccionar nuestra técnica, y lo peor de todo es que siempre había alguien que se percataba haciéndonos quedar como auténticos payasos. La verdad es que eso ya no tiene importancia, debido a que somos capaces de hacer infinidad de "trucos" cuando jugamos con cualquier juego, y nos da igual que la gente se dé cuenta, el caso es pasar un buen rato con nuestros juegos favoritos.

MAJESTY

Como en casi todos los juegos de estrategia, Majesty llega en algunos momentos a unos niveles de dificultad muy elevados, haciendo que desistamos en nuestro periplo de conquistador. Para los que ya han llegado al máximo de sus posibilidades, os facilitamos unos cuantos códigos para que todo sea algo más sencillo.

Lo único que hay que hacer es, mientras estamos jugando, pulsar Enter para acto seguido introducir cualquiera de los códigos que encontraréis a continuación:

victory is mine: Ganar la misión
now you die: Perder la misión
fill this bag: Conseguir 10.000 unidades de oro
revelation: Mostrar mapa completo
build anything: Todos los edificios disponibles
give me power: Todos los hechizos disponibles
cheezy towers: Los hechizos no tienen límite de alcance
restoration: Recuperas los puntos de vida perdidos
frame it: Muestra el contador de frames

ALIEN NATIONS

En este entretenido juego, en el que podremos seleccionar entre tres colonias extraterrestres con las que jugar, hay algunos códigos que son muy útiles para conseguir la victoria.

Si los necesitas aquí los tienes. Para utilizarlos, basta con que teclees el código deseado mientras juegas, sin necesidad de acceder a menú alguno.

magiceye: Muestra el mapa completo
lolly: Lollypops al máximo
juice: Zumo de champiñón al máximo
choco: Pastel de chocolate al máximo
wartime: Armamento al máximo
iamhungry: Comida al máximo
ironman: Hierro al máximo
stonemason: Piedra al máximo
lumberjack: Madera al máximo
cashcow: Consigues 5.000 piezas de oro
winner: Pierdes la misión

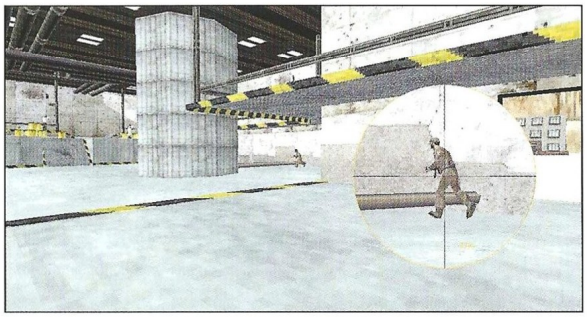
TZAR: EL PODER DE LA CORONA

Parece ser que este mes le ha tocado el turno a los juegos de estrategia, y no es para menos, ya que en los últimos meses hemos recibido todo un aluvión de ellos.

Uno de los que más sorprendidos nos han dejado, ha sido este Tzar, en el que tendremos que, como ya es habitual en estos juegos, colonizar todo el territorio posible a la vez que acabamos con nuestros enemigos. En ocasiones nos encontraremos con algunas dificultades que nos obstaculizarán en exceso, y para eso os proporcionamos unos jugosos códigos, para superarlas sin ningún tipo de problemas.

Lo único que habrás de hacer es, mientras estás jugando, pulsar Enter para abrir la ventana de Chat. Una vez abierta, introduce el código que mejor te parezca:

hmprettypleasewithsugarontop: Activa el modo truco
hmgod: Modo Dios para las unidades seleccionadas
hmreveal: Muestra el mapa completo
hmnofog: Quita la niebla de guerra
hmpetleva: 50.000 unidades de todos los ítems
hmdvaleva: 10.000 unidades de todos los ítems
hmtimer: Muestra el tiempo transcurrido
hmbuildozer: Construir más rápido
hmusurp: Perder el control de nuestras construcciones
hmnotech: No necesitas mejorar a tus unidades y construcciones



THIEF II: THE METAL AGE

Si te gustan las aventuras de acción en primera persona, es más que probable que te hagas con esta, en la que controlarás a un eficiente ladrón maestro del sigilo.

Algunas de las misiones con las que te encontrarás te pueden resultar demasiado difíciles, por lo que nada mejor que un truco para saltar al siguiente nivel.

Lo único que debes hacer, mientras estás jugando, es presionar de manera simultánea las teclas de CTRL+ALT+SHIFT+FIN.

Con tan sólo hacer esto serás catapultado al siguiente nivel sin tener que terminar la fase actual.

STAR TREK: ARMADA

Por todos es sabido que Star Trek cuenta con infinidad de seguidores en todo el mundo, tanto de sus juegos como de las películas y la serie. Uno de los últimos juegos en aparecer par PC inspirados en la popular saga es este Star Trek: Armada, del que a continuación os ofrecemos algunos códigos.

Para introducirlos sólo tenéis que pulsar Enter mientras jugáis.

NOTA: Es muy posible que, al introducir cualquiera de los códigos, el puntero del ratón no se comporte como debiera, por lo que lo más indicado es introducir el código, salvar la partida, salir del juego y volver a entrar para cargar la partida guardada con anterioridad.

kobayashimaru: Pasar a la siguiente misión
showmethemoney: Conseguir dinero
phonehome: Lista Chat en modo multiplayer
screwyouguysimgoinghome: Lista de Boots en modo multiplayer
canofwhoopass: Activar al máximo la IA de tus naves

DELTA FORCE 2

Si lo tuyo son los de acción con grandes dosis estratégicas, a buen seguro que posees Delta Force 2, uno de los juegos más entretenidos de este año. Si quieres sacarle el máximo partido posible, utiliza los trucos que te proporcionamos. Para introducirlos sólo tienes activar la consola mediante la tecla "Ñ" e introducirlos entrecomillados y en mayúsculas:

"THETROOPER": Modo Dios
"SUNANDSTEEL": Recargar el armamento
"DIEWITHYOURBOOYSON" Armamento ilimitado
"STILLLIFE": Invisibilidad

SOLDIER OF FORTUNE

Uno de los últimos juegos en aparecer ha sido este Soldier Of Fortune, en el que encarnamos a un diestro soldado haciendo frente a todo tipo de peligros terroristas. En el directorio donde lo has instalado, haz clic con el botón derecho en el archivo sof.exe y selecciona "crear acceso directo". Sobre el acceso directo que has creado, haz clic con el botón derecho y selecciona "propiedades". Añade a la línea de comando "+set console 1". El resultado será "c:\...\SOF\sof.exe" +set concole 1".Durante el juego, pulsa la tecla "ñ" y aparecerá la consola. Introduce los siguientes códigos:

heretic: modo Dios. **phantom**: atraviesas los muros. **ninja**: los enemigos no te ven. **elbow**: obtienes las cinco primeras armas. **bigelbow**: obtienes las armas restantes. **matrix #**: acelera el juego (reemplazar # por un número del 1 al 10). **gimme X**: obtienes "item" X. **updateinvfinal**: munición. **killallmonsters**: matas todos los enemigos.

map X: Ir al nivel deseado de los siguientes (sustituir por la X): tut1, tsr1, tsr2, trn1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3

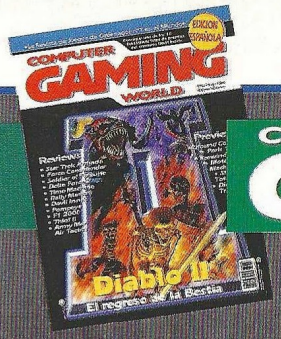
LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS APACHE LONGBOW DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 52 DE CGW SON:

ANTONIO LOPEZ-ABAD DIEZ ..... MADRID
JOSE PABLO TEJADA RUIZ ..... SEVILLA
VICENTE RIVERA LOPEZ ..... VALENCIA
DAVID DE LA CRUZ MARTIN-BLAS ..... MADRID
JORGE PEREZ GARCIA ..... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 25 JUEGOS MORTADELO Y FILEMON: LA MAQUINA METEOROLOCA DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 52 DE CGW SON:

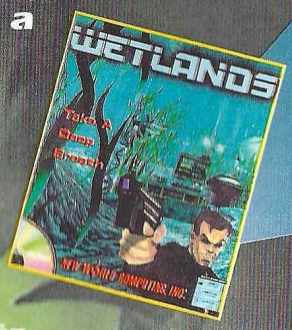
FERNANDO ROMEO ALCALDE ..... CUENCA
MIGUEL ANGEL MARTINEZ MONTESINOS ..... ALICANTE
DAVID BOIXADERA ORTEGA ..... ESPLUGUES DE LLOBREGAT (BARCELONA)
GONZALO SENA DE LA PAZ ..... MADRID
BORJA SUAREZ VARGAS ..... GALDACANO (VIZCAYA)
SILVIA ORTEGA DOMENECH ..... MADRID
JORDI AGUILERA CAÑIZARES ..... MALAGON (CIUDAD REAL)
ALBERT BELLERA VILA ..... LA POBLA DE SEGUR (LLEIDA)
RICARDO LUIS SANCHEZ HAZ ..... LA CORUÑA
RAUL MARTIN JAEN ..... ALBATORMES (SALAMANCA)
GERARD MUNDO BOSCH ..... BARCELONA
DANIEL NEIRA UZ ..... RIOTORTO (LUGO)
MARIA VARELA MARTIN ..... ALMERIA
Mª SOCORRO GARCIA PALACIOS ..... ALCALA DE HENARES (MADRID)
ANTONIO VILLODRE JIMENEZ ..... LA RODA (ALBACETE)
FRANCISCO DIAZ BARRERA ..... LUCENA (CORDOBA)
JUAN MANUEL ROCHA NORIEGA ..... BARCARROTA (BADAJOZ)
MARCOS PITARQUE TOMAS ..... VALENCIA
MIKEL VALDERREY FERNANDEZ DE AGUIRRE ..... BILBAO (VIZCAYA)
ALBERTO CORDOBA LOPEZ ..... BADAJOZ
ANGEL MANCERA MACARRO ..... VILLAFRANCA BARROS (BADAJOZ)
MIGUEL ANGEL SIMON VAQUERO ..... MADRID
MIGUEL GONZALEZ POBO ..... SANTANDER (CANTABRIA)
JOSE CABRE CANALEJAS ..... BARCELONA
CRISTINA RODRIGUEZ BECERRA ..... ANTEQUERA (MALAGA)



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 10 JUEGOS "WETLANDS"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

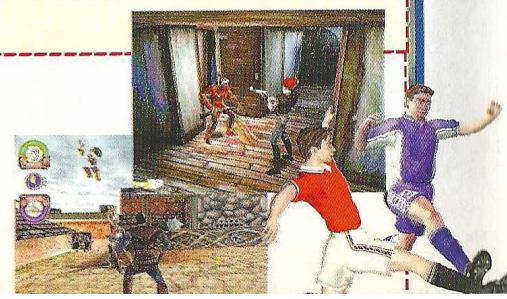
COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

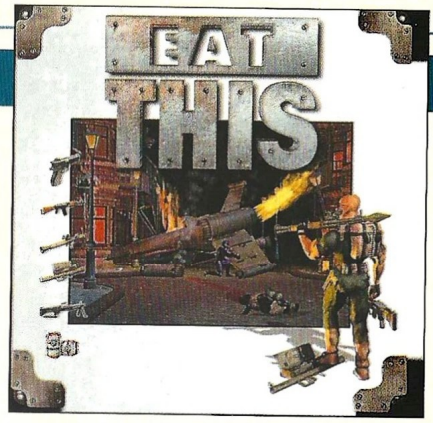
Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CDs.....54

CD 1 El juego

EAT THIS



Este mes Computer Gaming World te regala Eat This, un estupendo juego de acción en el que tendremos que aniquilar a todos aquellos enemigos que se crucen en nuestro camino, la mayor parte de ellos androides asesinos. Apuntando con nuestra arma multidireccional, podremos destruir prácticamente todo lo que encontremos en los diferentes niveles, haciendo de la ciudad un auténtico caos. Tendremos la posibilidad de salvar el planeta, si no lo conseguimos, será controlado en su totalidad por el enemigo, y esto es algo que no podemos permitir.

REQUISITOS MÍNIMOS: PENTIUM, Windows 95/98, 32 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X, ratón, tarjeta de sonido (SoundBlaster o compatible)

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza automáticamente, de lo contrario, entra en la unidad de CD-ROM y ejecuta el archivo Menu.exe para instalarlo. Una vez que lo hayas instalado, ejecútalo desde el mismo menú de instalación a través del icono Start, situado en la esquina superior derecha.

CONTROLES: El juego se controla con ratón. Para mover a tu personaje sólo tendrás que mover el ratón de izquierda a derecha. Con los cursores moverás al personaje y saltarás, mientras que con el ratón podrás disparar y mover el puntero con el que apuntar a todos tus enemigos.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:
NO proporcionamos pistas por teléfono.
Servicio Técnico
EAT THIS funciona desde Windows 95/98.
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:
-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

CD 2 UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE

Aqui tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 **INSTALACIÓN:** QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

ARMORED FIST 3

REQUISITOS: Pentium-233, 64 Mb de RAM
CARPETA: ArmoredFist3
INSTALACIÓN: af3demo2.exe
CONTROLES: Controla tu tanque con los cursores y el ratón

DELTA FORCE 2

REQUISITOS: Pentium-233, 64 MB RAM, SVGA
CARPETA: Df2
INSTALACIÓN: df2demo0.exe
CONTROLES: Con la ayuda del ratón y unas pocas teclas podrás jugar durante mucho rato.

METAL FATIGUE

REQUISITOS: Pentium-200, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Mfatigue
INSTALACIÓN: metalfatigue.exe
CONTROLES: Utiliza el ratón para mover a tus unidades

MILLENIUM RACER

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: Millenium Racer Demo
INSTALACIÓN: MRacerDemo.exe
CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda de los cursores

POMPEYA

REQUISITOS: Pentium-166, 16 MB de RAM, SVGA **CARPETA:** Pompeya
INSTALACIÓN: PompeiDemo.exe
CONTROLES: Mediante el ratón moverás a tus soldados
NOTA: Para que la demo jugable de Pompeya funcione de un modo correcto, es aconsejable que la copies en el Disco Duro de tu ordenador.

VIDEO

DIABLO II

En este vídeo podrás comprobar algunas de las excelencias de este magnífico juego. Ejecuta el vídeo haciendo un doble "clic" en Call640_292.exe de la carpeta VideoDiablo2

ROLLCAGE STAGE 2

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D **CARPETA:** Rc2
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Con los cursores harás que tu vehículo se mueva

RALLY MASTERS

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D **CARPETA:** RallyMasters
INSTALACIÓN: RallyMastersDemo.exe
CONTROLES: Conduce a toda velocidad con los cursores

PRO PINBALL FANTAST IC JOURNEY

REQUISITOS: Pentium-90, 16 MB de RAM
CARPETA: ProPinball
INSTALACIÓN: ProPinballFJDemoUS.exe
CONTROLES: Mueve los "flippers" con CTRL izquierda y derecha.

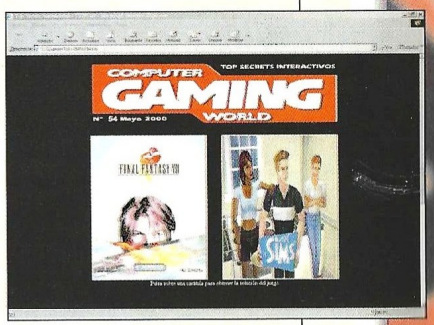
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS DE FINAL FANTASY VIII Y LOS SIMS

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI54 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-54. Pulsa sobre las carátulas para acceder a la solución que quieras ver. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Outcast	Infogrames
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Silver	Infogrames
4	Sanitarium	Erbe
5	Atlantis II	Friendware

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Anno 1602	Infogrames
4	Civilization CTP	Proein
5	Commandos MADD	Proein

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Half-Life	Havas
3	Unreal	Friendware
4	Tomb Raider III	Proein
5	Kingpin	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	FIFA 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Flanker 2.0	Proein
3	Flight Simulator 2000	Microsoft
4	Rally Championship	Friendware
5	Flight Unlimited III	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Half-Life	Havas	ACC.
3	Unreal	Friendware	ACC.
4	Tomb Raider III	Proein	ACC.
5	Kingpin	Proein	ACC.
6	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
7	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
8	Commandos	Proein	EST.
9	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
10	Outcast	Infogrames	AV/R.
11	Age of Empires	Microsoft	EST.
12	Anno 1602	Infogrames	EST.
13	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
14	Drakan	Virgin	ACC.
15	Quake II	Proein	ACC.
16	Civilization: CTP	Proein	EST.
17	Shadowman	Acclaim	ACC.
18	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
19	GP 500	Proein	SIM.
20	Commandos: MADD	Proein	EST.
21	Silver	Infogrames	AV/R.
22	Age of Empires II	Microsoft	EST.
23	Sanitarium	Erbe	AV/R.
24	Atlantis II	Friendware	AV/R.
25	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
26	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
27	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
28	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
29	TrickStyle	Acclaim	ACC.
30	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
31	Starcraft	Havas	EST.
32	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
33	Civilization II	Proein	EST.
34	Nocturne	Proein	ACC.
35	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
36	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
37	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
38	Tomb Raider II	Proein	ACC.
39	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
40	Simon the Sorcerer 3D	Proein	AV/R.
41	Quake III Arena	Proein	ACC.
42	Warcraft II	Havas	EST.
43	Diablo	Havas	AV/R.
44	Winter Sports	Hammer	DEP.
45	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
46	Urban Chaos	Proein	ACC.
47	Messiah	Virgin	ACC.
48	Aztecas	Friendware	AV/R.
49	Toy Story 2	Infogrames	ACC.
50	Slave Zero	Infogrames	ACC.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

Diviértete con ¡Lo Mejor!

DEPORTE, AVENTURA, ACCIÓN, SIMULACIÓN

¡NUEVOS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN!

Un juego de estrategia secuela del original Myth, The Fallen Lords. 25 niveles de juego, 19 mapas y 13 tipos de juego multijugador

Un shootíem-up con el motor 3D más avanzado de su época. Inteligencia artificial avanzada, y hasta 32 jugadores en modo red

4 demoníacos personajes, enormes ambientes en 3D, más de 30 armas, en un total de 30 terroríficos niveles

OTROS TÍTULOS YA DISPONIBLES:

© PCCD Infogrames. Best of is a trademark of Infogrames Multimedia. All other copyrights are the property of their respective companies. All rights reserved.

BEST OF Aventura

BEST OF Simulación

BEST OF Deporte

BEST OF Acción

PC CD ROM

INFOGRAMES España

TIME MACHINE

LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO

DPI Comunicación

Friendware
www.friendware-europe.com

DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD-ROM

cryo INTERACTIVE

© 2000 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.